GAMESPY: ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΤΟΥ GAMER!

212 ΣΕΛΙΔΕΣ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 135 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 1.800 ΔΡΧ. 5,3 ΕΥΡΩ



ΔΡΑΣΗ, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & ROLE PLAYING
ΑΠΙΘΑΝΑ ΓΡΑΦΙΚΑ
ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟΣ FANTASY ΚΟΣΜΟΣ



REALMYST



COLIN McRAE RALLY 2



SUDDEN STRIKE



WARM UP



MICROSOFT CASINO



ONE ISLAND ISN'T BIG ENOUGH FOR THE 3 OF THEM!
"Most Innovative Game of E3."
– Gamefan
GIANTS
CITIZEN KABUTO
Τρία από τα πιο ασυνήθιστα είδη που υπάρχουν μάχονται μεταξύ τους στο
Giants: Citizen Kabuto™
συνδυάζοντας δράση, στρατηγική σκέψη, διαστροφικό χιούμορ και καταπληκτικά 3D γραφικά στη πιο ξέφρενη μάχη για έναν ή πολλαπλούς παίκτες!
• Φάτε, κάψτε, πνίξτε, συνθλίψτε, απαγάγετε και θάψτε τα θύματα σας!
• Παίξτε σαν 1 από τα 3 διαφορετικά είδη: τους Meccaryns, τους Sea Reapers και τους Giant Kabuto σε ένα ρεαλιστικό σενάριο.
• Πολεμήστε σε πάνω από 25 "φανταστικά" όμορφα 3D νησία.
• Μάχη πολλαπλών παικτών. Διαλέξτε τον αγαπημένο σας είδος, χωριστείτε σε ομάδες και αφήστε την μάχη να σας συναρπάσει μέχρι και με 8 παίκτες μέσω μόντεμ. (LAN, modem-to-modem ή TCP/IP).
• Διαλέξτε προοπτική 1ου ή 3ου προσώπου για τα επαναστατικά "Kabuto Mouth-Cam" και "Foot Crunch".
• Οι "Smarties" (άποικοι των νησιών) δουλέυουν για σας και σας προμηθευούν με όπλα, οχήματα, ξόρκια ή ακόμα και μια μεγαλύτερη βάση!
www.interplay.com/giants
THE SPECIES-
KABUTO
Ένα είδος που αποτελείτε από τεράστεια άγρια κτήνοι, ικανά να εξοντώσουν με απλές κινήσεις, θύματα 1/100 του μεγέθους τους. Συνθλίβουν, κοματιάζουν και καταστρέφουν σχεδόν ότι βρεθεί μπροστά τους.
MECCARYNS
Ένα πανέξυπνο και εξελιγμένο είδος που κυριαρχεί στους ουρανούς με δαιμόνια στρατιωτική διάταξη και μυστηριώδεις δυνάμεις φωτιάς. Έχουν όμως και την δυνατότητα να δημιουργήσουν εντυπωσιακές βάσεις στη ξηρά.
SEA REAPERS
Ένα είδος που αποτελέιται από υπέροχες αιθέριες υπάρξεις που μπορούν να αποδεκατίσουν τους εχθρούς τους με ένα απλό ξόρκι και να συνεχίσουν να είναι εντυπωσιακές. Φτιάχνουν μαγικές βάσεις που προστατεύονται από τρομακτικά τέρατα.
REQUIRES 3D Acceleration
Windows 95/98 2000
Developed by
PLANET MOON STUDIOS
©2000 Planet Moon Studios. All Rights Reserved. Planet Moon and the Planet Moon logo are trademarks of Planet Moon Studios. Giants, Giants: Citizen Kabuto, Digital Mayhem, the Digital Mayhem logo, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Entertainment Corp. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

Editorial

Ναι, δεν κάνατε λάθος (όπως συνηθίζω να κάνω εγώ τον τελευταίο καιρό - άσχετο). Αγοράσατε το σωστό περιοδικό. Κάτι σας θυμίζει αμυδρά, αυτό είναι σίγουρο, δεν μοιάζει όμως με αυτό που πήρατε πριν από 15 ημέρες, έτσι; Διαφορετική εμφάνιση, περισσότερες σελίδες, καινούριες στήλες... Oh, my God! It's alive!

Θα προσπεράσω το παιχνίδι που υπάρχει φαρδύ-πλατύ στο εξώφυλλο (άλλωστε το Sacrifice δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις) για να εστιάσω στο Real Myst, το παιχνίδι που βρίσκεται στην κορυφή των προσωπικών μου προτιμήσεων αυτή την εποχή. Θα μου συγχωρήσετε αυτό το "ατόπημα", αλλά θα πρέπει να γνωρίζετε την "πετριά" που έχω με το συγκεκριμένο παιχνίδι (το Myst, εννοείται). Μη έχοντας τη δυνατότητα να παίξω το Real Myst στο σπίτι (με P120 τι να παίξεις...) το εγκατέστησα στο μηχάνημα της δουλειάς -κάτω από τη μύτη του εκδότη, εννοείται- και ασχολούμαι με αυτό όποτε έχω ελεύθερο χρόνο - από τις 8 το βράδυ μέχρι κάποια πρωινή ώρα, δηλαδή... Τι να πω; Οτι με έχει μαγέψει κι ας έχω παίξει τόσο το αρχικό Myst (άπειρες φορές) όσο και τα Myst Masterpiece Edition και Riven; Θα ήταν πολύ φτωχή περιγραφή. Τι κόσμος, Θεέ μου, τι κόσμος! Τι γραφικά, τι μουσική, τι εφέ! Πανδαισία! Χώρια που έχει και έναν καινούριο κόσμο. Θέλω αναβάθμιση ΤΩΡΑ! Aaargh!

(Ευχαριστώ που αντέξατε το παραλήρημά μου. Δεν σας ζητώ να με καταλάβετε, θα ήταν μάταιο. Αβυσσος η ψυχή του ανθρώπου - πόσο μάλλον ενός sintactus locus managerius όπως η αφεντιά μου.)

Ο,τι κι αν σας αρέσει να διαβάζετε στο "PC Master", μην παραλείψετε επ' ουδενί να εντρυφήσετε στις εμπνευσμένες προβλέψεις του Necromancer Hellfire, οι οποίες φιλοξενούνται στον -καθιερωμένο πια- Καζαμία μας. Αν σας μείνει κάνα άντερο, φυλάξτε το για τις δύσκολες ώρες, διότι κάτι άκουσα ότι το κοκορέτσι όπου να 'ναι θα απαγορευθεί...

Αντε και Καλή Χρονιά!

Γιάννης Πατρίκος

Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Θεματογραφία



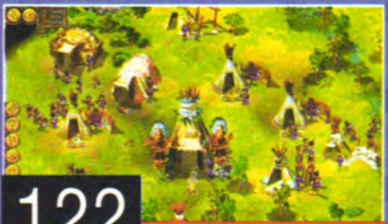








88 Colin McRae Rally 2



122 Cultures



102 Sudden Strike



126 Cleopatra

Game Club



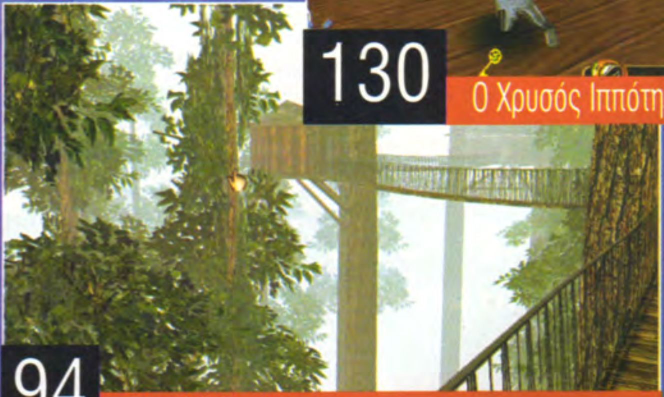
110 Battle Isle 4



130 Ο Χρυσός Ιππότης



82 Sacrifice



94 Real Myst

PCmaster CD-ROM — ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Κώστας Μεϊντάνης, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Αγγελική Παρθενίου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασίλογλου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Demos

Χρόνια πολλά και προπαντός καλά. Λίγες μόνο ημέρες (τι ημέρες δηλαδή, θα μπορούσα να πω και ώρες) πριν από την αλλαγή του χρόνου και το πέρασμά μας στη νέα χιλιετία, έχετε στα χέρια σας το πρώτο τεύχος της νέας μορφής του "PC Master". Ετσι, αφού θα μας ξαναδείτε σε ένα μήνα, φροντίσαμε να σας εξοπλίσουμε με αρκετά ενδιαφέροντα "καλούδια", για να έχετε να ασχολείστε έως τότε. Σας εύχομαι και πάλι ό,τι καλύτερο και ό,τι επιθυμείτε να το... πάθετε!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

FAR GATE

Εταιρεία: *Microids*
Απαιτήσεις: *Pentium 233MHz, 32MB RAM, 3D accelerator (D3D)*

Το Far Gate είναι ένα παιχνίδι real time στρατηγικής, το οποίο λαμβάνει χώρα στο διάστημα και ξεχωρίζει τόσο για τα πολύ καλά γραφικά του όσο και για το εξίσου καλό σενάριό του. Οι μάχες στις οποίες θα κληθείτε να λάβετε μέρος είναι πολλές, καθεμία από τις οποίες θα χρειάζεται διαφορετική τακτική από μέρους σας προκειμένου να βγείτε νικητές. Οι



επιμέρους εκπλήξεις είναι πολλές και θα τις ανακαλύψετε την ώρα που θα παίζετε το παιχνίδι. Πάντως τα επιμέρους χαρακτηριστικά του (γραφικά, ήχος, περιβάλλον και gameplay) δεν θα σας αφήσουν παραπονεμένους. Δεν θέλω να αναφερθώ περαιτέρω, καθώς στο παρόν τεύχος θα βρείτε αναλυτικό review του παιχνιδιού. Διαβάστε το για να μάθετε περισσότερα γι' αυτό και εγκαταστήστε και το demo του για να αποκτήσετε μια πιο σφαιρική άποψη επί του θέματος. Αφού φυσικά το τρέξετε μετά την εγκατάσταση!



MECHWARRIOR 4

Εταιρεία: *Microsoft*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300 MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator (Direct3D)*

Το MechWarrior 4: Vengeance είναι το νέο μέλος της γνωστής σειράς παιχνιδιών δράσης της Microsoft. Μια σειρά που έχει αποκτήσει πολλούς θαυ-



μαστές. Τοποθετεί τους παίκτες στο γνώριμο (για τους πιο παλιούς) BattleTech σύμπαν, αλλά περιλαμβάνει μία εντελώς νέα ιστορία. Είστε ο τελευταίος της οικογενείας σας και θα πρέπει να δώσετε μια απεγνωσμένη μάχη ενάντια σε στρατιές μηχανοκίνητων ρομπότ. Απώτερος σκοπός σας είναι να εκδικηθείτε για το θάνατο του πατέρα σας καιταυτόχρονα να απελευθερώσετε τον πλανήτη σας από εκείνους που τον απειλούν με καταστροφή, κάτι που δεν θα είναι και τόσο εύκολο.

Στο παρόν demo θα βρεθείτε αντιμέτωποι με νέα θανατηφόρα ρομπότ, τα οποία είναι πλήρως προσαρμοζόμενα στις απαιτήσεις σας και μπορείτε να επιλέξετε το "σασί" τους (ουσιαστικά το είδος τους), καθώς επίσης το επίπεδο δυσκολίας. Ο χάρτης που θα βρείτε εδώ είναι ο Frostbite, στον οποίο θα συναντήσετε 4 από τα συνολικά 21 ρομπότ που θα βρείτε στην πλήρη έκδοση. Αν πάλι θέλετε να δοκιμάσετε και το multiplayer τμήμα του παιχνιδιού, τότε δεν έχετε παρά να... περιμένετε να κυκλοφορήσει η πλήρης έκδοση! Πάντως, στο επόμενο τεύχος του "PC Master" θα βρείτε αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού από τον Νίκο "ΜιαμΜιαμ" Κόντη. Μέχρι τότε ασχοληθείτε λίγο με το demo για να κρίνετε καλύτερα στη συνέχεια.



NASCAR RACING 4

Εταιρεία: *Sierra*
Απαιτήσεις: *Pentium II 266MHz, 64MB RAM, Direct3D*

Η αλήθεια είναι ότι είχα καιρό να δω καινούριο τίτλο με θέμα τους γνωστούς αγώνες αυτοκινήτου Nascar. Θυμάμαι που μια εποχή είχαν πέσει πολλοί μαζεμένοι, σε σημείο να μην μπορείς να ξεχωρήσεις ποιος είναι ποιος. Ξαφνικά όμως σταμάτησε η... παραγωγή. Ευτυχώς, δηλαδή, γιατί είχε καταντήσει κουραστικό. Τώρα, λοιπόν, η Sierra βγάζει το τέταρτο μέρος της δικής της έκδοσης των αγώνων Nascar. Θα περιλαμβάνει μία ολοκαίνουρια μηχανή γραφι-



κών και θα επιτρέπει τη συμμετοχή έως και 32 παικτών μέσω on-line ή LAN (Local Area Network). Στον τομέα του single player θα συναντήσετε όλους τους οδηγούς και τις ομάδες της σαιζόν 2000, όπως αυτές έλαβαν μέρος σις μεγαλύτερες διοργανώσεις Winston Cup, Busch Series και Grand National Division.

Η νέα engine που προανέφερα επιτρέπει περισσότερη αλληλεπίδραση μεταξύ των οχημάτων και του περιβάλλοντος. Η κίνηση των οχημάτων αναμένεται επίσης πιο βελτιωμένη, ενώ οι πιο άπειροι χρήστες θα βρουν αρκετές in-game βοήθειες και συμβουλές. Ελπίζω μόνο να μην αρχίσουν να ξεπροβάλλουν πάλι όλα τα Nascar games μαζί! Φορέστε, λοιπόν, τη ζώνη ασφαλείας σας και κάνετε ένα... test drive με το demo του παιχνιδιού.

SCREENSHOTS

- Giants
- Warm Up

TOMB RAIDER CHRONICLES

Εταιρεία: *Core Design*
Απαιτήσεις: *Pentium 266MHz, 16MB RAM, 3D Accelerator (προτείνεται)*

Ή αλλιώς τα χρονικά μιας ηρωίδας. Η Lara Croft επιστρέφει δριμύτερη ή μάλλον επιστρέφουν οι αναμνήσεις των δικών της. Μήπως όμως επιστρέφει και η ίδια; Απάντηση σε αυτά τα βασανιστικά για την ανθρωπότητα ερωτήματα θα πάρετε μόνο αν τελειώσετε το παιχνίδι. Προς το παρόν, μπορείτε να πάρετε το demo που σας προσφέρουμε, αν και όσοι έχετε ασχοληθεί με τα παλαιότερα Tomb Raider, και δη με το 4ο μέρος, θα ξέρετε περίπου





τι έχετε να αντιμετωπίσετε. Και αυτό γιατί θεωρούν την ηρωίδα μας νεκρή και διοργανώνουν ένα μνημόσυνο. Εκεί λοιπόν αρχίζουν και θυμούνται κάποια περιστατικά από τις περιπέτειές της. Και φυσικά οι αναμνήσεις αυτές θα σας οδηγήσουν στις νέες σας περιπέτειες. Αν και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού εμφανίζεται κάποιες φορές το στοιχείο της επανάληψης, δεν μπορώ να πω πως τα... χρονικά της Lara είναι άσχημα. Θα ταξιδέψετε σε 4 διαφορετικά μέρη και σε ισάριθμες χρονολογικές περιόδους. Οι αποστολές που θα αναλάβετε διαφέρουν μεταξύ τους, και έτσι μπορώ να πω πως πρόκειται για 4 ανεξάρτητα levels. Τα γραφικά είναι ελαφρώς βελτιωμένα, η κίνηση ομαλότατη και οι εχθροί σας περισσότεροι και πιο ποικιλόμορφοι από ποτέ. Να είστε βέβαιοι πως οι αποστολές σας μόνο εύκολες δεν θα είναι, κυρίως από τη δεύτερη και μετά. Εγκαταστήστε, λοιπόν, το παρόν demo και πάρτε μια γεύση από το παιχνίδι και τις... καμπύλες της ηρωίδας. Για περισσότερες πληροφορίες (για το παιχνίδι, όχι για το άλλο θέμα) μπορείτε να ανατρέξετε στο αναλυτικό review του προηγούμενου τεύχους (134).

RIDDLE OF THE SPHINX

Εταιρεία: *Dreamcatcher Interactive*
ROLLING DEMO

Από τη μετάφραση και μόνο του τίτλου (ο γρίφος της σφίγγας) γίνεται εύκολα αντιληπτή η υπόθεση του παιχνιδιού. Ναι,

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες ήχου και γραφικών.

SOUND CARDS
- SoundBlaster Live!
- SoundBlaster Live! Upgrade for Cyrix

VIDEO CARDS
- Creative Blaster GeForce/TNT (Win2000)
- 3D Prophet II MX
- Matrox Millennium G450
- ATI Radeon

TA PATCHES TOY FIFA 2001

Στο directory Patches θα βρείτε 3 αρχεία για το νέο FIFA 2001:

- Την beta έκδοση του patch του Greek Tournaments.
- Patch για το ιταλικό πρωτάθλημα ποδοσφαίρου.
- Patch που διορθώνει τα ορθογραφικά λάθη της ελληνικής έκδοσης και το πρόβλημα με τα ανάποδα μενού.



SOLUTIONS

▸Blair Witch Project vol. 3

σωστά μαντέψατε, το παιχνίδι μάς μεταφέρει στην αρχαία Αίγυπτο και τα μυστήριά της. Μυστήρια που απασχόλησαν, απασχολούν και θα απασχολήσουν γι' αρκετό καιρό την ανθρωπότητα, και που πάντα κρύβουν μια ξεχωριστή μαγεία. Θεωρώ τον αιγυπτιακό πολιτισμό τον δεύτερο σημαντικότερο στην ιστορία της ανθρωπότητας (πρώτος και με διαφορά είναι ασφαλώς ο δικός μας, και όποιος μπορεί ας αποδείξει -με στοιχεία- το αντίθετο!). Στο παιχνίδι θα γνωρίσετε τον Dr Blythe Geoffreys, ο οποίος ύστερα από έρευνες πολλών ετών στα ερείπια μιας αρχαίας αιγυπτιακής πόλης ανακαλύπτει ένα μυστικό δωμάτιο, που μεταφέρει τον "επισκέπτη" του στην αρχή του χρόνου. Στην προσπάθειά του να διαβάσει έναν παράξενο πάπυρο που βρήκε εκεί, απελευθερώνει, άθελά του, μία από τις περίφημες κατάρες των αρχαίων Αιγυπτίων (δεν μπορεί, θα έχετε δει κάποια σχετική ταινία. Πιο πρόσφατο παράδειγμα το "The Mummy"). Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, χάνεται μυστηριωδώς και ο πάπυρος! Ποιο καλό παιδί, λοιπόν, θα ψάξει να τον βρει και θα επιχειρήσει να διώξει την κατάρα; Μα ποιος άλλος από εσάς. Με τη βοήθεια ενός φίλου σας θα ξεχυθείτε σε μια εντυπωσιακή περιπέτεια που σας αποκαλύπτει πολλά μυστικά! Προσοχή μόνο γιατί οι, όχι και τόσο ευχάριστες, εκπλήξεις παραμονεύουν εκεί που δεν το περιμένετε. Οπότε μπορεί πολύ σύντομα η αναζήτησή σας να έχει άδοξο τέλος. Δείτε το παρόν trailer για να καταλάβετε ποια θα είναι η αποστολή σας, και να πάρετε μια ιδέα από το περιβάλλον του παιχνιδιού.

EXTRAS

Ας περάσουμε στην κατηγορία που παρουσιάζει πάντα ξεχωριστό ενδιαφέρον. Λόγω ελλείψεως χώρου δεν θα αναφερθώ περαιτέρω, αλλά θα σας παραπέμψω στην ανάλυση των περιεχομένων. Για να δούμε τι θα δούμε.

▸ **3D Worlds:** Σε αυτό το τεύχος ξεκίνησε ένα μεγάλο αφιέρωμα του "PC Master" στις Internet communities. Εδώ λοιπόν θα βρείτε κάποιους browsers και μερικούς VRML κόσμους. Πώς είπατε, δεν καταλαβαίνετε λέξη; Μα, καλά, δεν διαβάσετε ακόμα το άρθρο; Γρήγορα στη σελίδα 66!

▸ **Lava! MP3 Player:** Ενας πολύ καλός MP3 player με γραφικά που μας έρχεται από την Creative και εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες της SoundBlaster Live! Αν είστε κάτοχοι αυτής της κάρτας, μην παραλείψετε να του ρίξετε μια ματιά.

▸ **Sacrifice Wallpapers:** Το Sacrifice είναι το βασικό review μας γι' αυτό το μήνα. Και πώς να μην είναι από τη στιγμή που είχε ψηφιστεί ως πρώτος τίτλος στην τελευταία ECTS. Αφού λοιπόν διαβάσετε το 6σέλιδο review, σαν καλά παιδιά που είστε (πώς είπατε, δεν είστε; Τότε δεν θα σας επισκεφθεί ο Αϊ-Βασίλης, παρά μόνο ο Βασίλης ο Τουλιάς, με 2 Uzi στα χέρια!) μπορείτε να διακοσμήσετε το desktop σας με πολύ όμορφες εικόνες από το συγκεκριμένο παιχνίδι.

▸ **Weapons Factory Arena:** Μη φανταστείτε πως πρόκειται για κάποιο πρόγραμμα που θα σας μάθει να κατασκευάζετε όπλα! Μέρες που 'ναι, μη μας κατηγορήσουν πως υποθάλπουμε την τρομοκρατία (έχει επανέλθει αυτό το θέμα στη μόδα). Πρόκειται απλώς για ακόμη ένα mod για το εκπληκτικό Quake III, το οποίο πολλοί από εσάς μας ζητήσατε επίμονα.

▸ **WinAMp Skins & Plug-ins:** Εδώ θα βρείτε skins και plug-ins για τον δημοφιλέστατο MP3 player, WinAmp, τα οποία κυριολεκτικά θα αλλάξουν την όψη του! Αφού επιλέξετε να τα εγκαταστήσετε, θα κατέβει ένα αρχείο zip από το CD. Πηγαίνετε εκεί όπου ορίσατε να μπει το αρχείο και αποσυμπιέστε το. Αφού, λοιπόν, κάνετε μερικά κλικ στο δημιουργηθέν directory, θα βρεθείτε στα δύο βασικά directories, από τα οποία το ένα θα περιέχει τα skins και το άλλο τα plug-ins. Τα skins θα πρέπει να τα αντιγράψετε στο σχετικό directory του WinAmp (c:/program files/WinAmp/Skins). Οταν τρέξετε τον Player, θα μπορείτε από το σχετικό μενού (εμφανίζεται με το πάτημα των πλήκτρων Alt και S) να επιλέξετε αυτό που θέλετε. Από την άλλη, τα plug-ins είναι εκτελέσιμα αρχεία, οπότε θα πρέπει να τα τρέξετε. Εν συνεχεία και ενώ τρέχετε τον WinAmp, με το πάτημα των πλήκτρων Ctrl & K θα μπορείτε να επιλέξετε αυτό της αρεσκείας σας.

WARM UP

***Εταιρεία:** Lankhor/Microids*

ROLLING DEMO

Οταν ο φίλτατος Γιάννης (ο Τζοΐτης ντε!) ήρθε από τα γραφεία του περιοδικού για να δει τι υπάρχει προς παρουσίαση, δεν είχαμε ακόμη στα χέρια μας το Colin McRae 2 (το περίμενε με μεγάλη ανυπομονησία, αλλά όταν ήρθε δεν είχε τον απαιτούμενο χρόνο για την παρουσίασή του). Αντ' αυτού, λοιπόν, πήρε το Warm Up. Οπως θα καταλάβατε από το όνομα του συντάκτη και μόνο, πρόκειται για ένα παιχνίδι αγώνων αυτοκινήτου, και συγκεκριμένα αγώνων Formula 1. Τα γραφικά και ο ήχος του είναι αρκετά καλά, αλλά έχει το κακό ότι μοιάζει με κάποιο άλλο πρόσφατο παιχνίδι. Τι μοιάζει δηλαδή, που είναι ίδιο, με μια μικρή διαφορά στους προαναφερθέντες τομείς. Δεν θα σας πω τον τίτλο του παιχνιδιού, αλλά μπορείτε να τον δείτε στο review. Για αυτό το θέμα αλλά και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να διαβάσετε την αναλυτική παρουσίαση του τίτλου, που θα βρείτε στο παρόν τεύχος. Πάντως, ρίξτε και μια ματιά στο trailer. PC



ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟΣ MP3 PLAYER

CREATIVE NOMAD

www.creative.com

info

Το νέο μοντέλο του Nomad της Creative έχει τη δυνατότητα αποθήκευσης 6GB! Μπορεί δηλαδή να "χωρέσει" περί τα 150 CDs γεμάτα μουσική, σε format MP3 (εννοείται). Συνδέεται με τον υπολογιστή μέσω θύρας USB και συνοδεύεται από ειδικό πρόγραμμα για download τραγουδιών. Επίσης, ενσωματώνει την τεχνολογία EAX, το δε μέγεθός του δεν ξεπερνά αυτό ενός κοινού φορητού CD player. Αναμφισβήτητα μια πολύ καλή πρόταση για τους οπαδούς του format MP3.





ΑΚΟΥΣΤΕ... ΑΣΥΡΜΑΤΑ

PHILIPS SBCHC0800

www.philips.com

info

Τα ακουστικά αυτά της Philips είναι πλήρως επαναφορτιζόμενα και φυσικά στερεοφωνικά, ενώ με τη χρήση της εσωτερικής λωρίδας κεφαλής που ενσωματώνουν σας επιτρέπουν να τα προσαρμόσετε στα μέτρα σας. Επιπλέον, διαθέτουν αυτόματο συντονισμό καναλιών και σας δίνουν τη δυνατότητα να ακούτε άνετα μέχρι και σε απόσταση 100 μέτρων. Μία καλή ιδέα για να απολαμβάνετε την αγαπημένη σας μουσική χωρίς να ενοχλείτε τους άλλους.

PROJECTOR ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΕΠΙΔΟΣΕΩΝ

EPSON EMP-700

www.epson.com

info

Ο εν λόγω projector εγγυάται υψηλής ποιότητας εικόνες και σωστή φωτεινότητα απ' άκρη σ' άκρη. Διαθέτει ένα μοναδικό image σύστημα τριών LCD φακών, το οποίο εξασφαλίζει πιστή απόδοση χρωμάτων και ευκρίνεια κειμένου. Επίσης, σας επιτρέπει να το χρησιμοποιήσετε κάτω από όχι και τόσο ιδανικές συνθήκες φωτεινότητας δωματίου, όπου άλλοι laser projectors δεν θα τα κατάφερναν. Ο χειρισμός του γίνεται μέσα από έναν ιδιαίτερα εύχρηστο πίνακα ελέγχου με τέσσερα κουμπιά. Αν, λοιπόν, ψάχνετε μία καλή λύση για τις παρουσιάσεις σας, ίσως η παρούσα πρόταση να σας καλύψει.



ΝΕΟ ΚΙΝΗΤΟ ΑΠΟ ΤΗ NOKIA

NOKIA 9210

www.nokia.com

info

Το νέο κινητό της γνωστής φινλανδικής εταιρείας έρχεται να ταράξει και πάλι τα νερά του χώρου του. Το βάρος του είναι 244 γρ. και οι διαστάσεις του 158x56x27 εκ. Η οθόνη του είναι πλήρως έγχρωμη με 4.096 χρώματα και διαθέτει ακόμη e-mail, Word, Spreadsheet, καθώς και δυνατότητες WAP και multimedia. Είναι το πρώτο τηλέφωνο της εταιρείας που ενσωματώνει τόσο πολλές λειτουργίες, τις οποίες συναντάμε και σε ένα PC.



ΣΕ ΒΛΕΠΩ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

PHILIPS PCA635VC WEB-CAMERA



www.philips.com

info

Ιδανική κάμερα για v-mail και ζωντανές συνομιλίες μέσω Internet. Για να βλέπετε με ποιον μιλάτε και να μην πέφτετε θύματα. Αρκεί, βέβαια, να διαθέτει κάτι ανάλογο και ο συνομιλητής σας. Συνοδεύεται από ειδικό λογισμικό (software) για v-mail και είναι ιδιαίτερα εύχρηστη. Συνδέεται με τον υπολογιστή σας μέσω παράλληλης θύρας, γρήγορα και απλά.

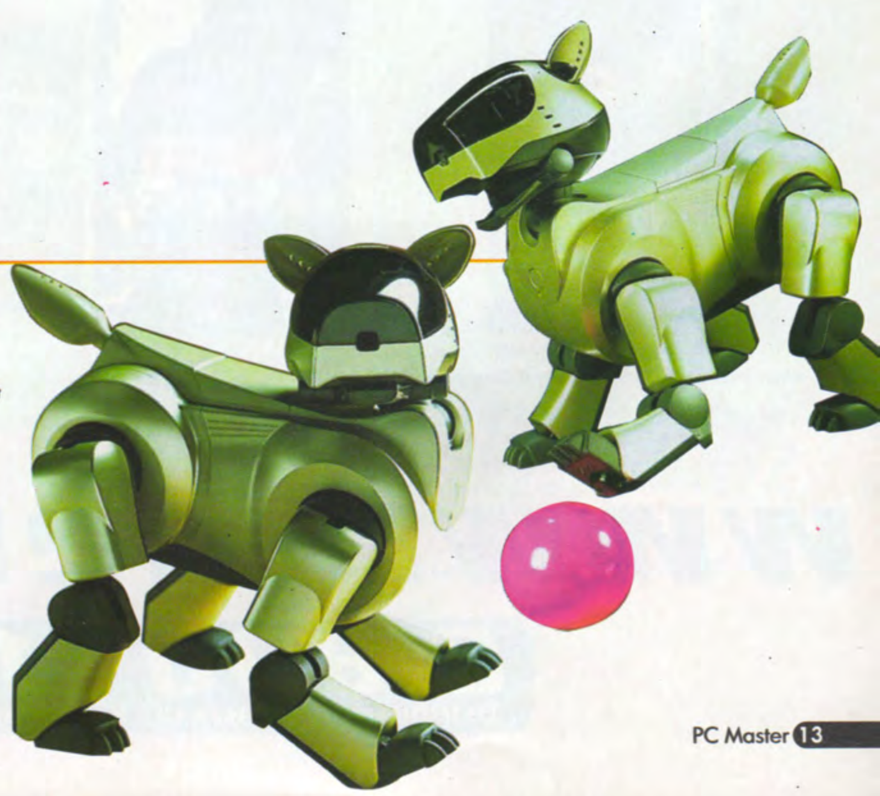
Ο ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΦΙΛΟΣ ΣΑΣ

SONY AIBO ERS-210

www.sony.com

info

Ίσως κάποιοι από εσάς να έχουν ακούσει για το σκυλάκι-ρομπότ της Sony. Πρόκειται για μία ενδιαφέρουσα πρόταση για δώρο κυρίως σε μικρά παιδιά. Μπορεί να κάνει τις περισσότερες από τις κινήσεις ενός πραγματικού ζώου (εκτός βέβαια του να αφήνει "αυτόγραφα" στα χαλιά και το πάτωμα). Δεν πιστεύουμε, φυσικά, πως καταφέρνει να αντικαταστήσει ένα ζωντανό ζωάκι, αλλά είναι καλό ως παιχνίδι.




1 ONE WAY
TECHNOSTORES
πάει πακέτο!
κερδίζετε εντελώς δωρεάν ακόμα έναν*.
Sony PlayStation 2
Tekken Tag Tournament
I.S.S PRO
ΕΛΑΤΕ ΣΤΑ ONE WAY
ΚΑΙ ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΩΝ ΕΟΡΤΩΝ.
DVD Mustek
+ PS one
+ ταινία EVITA
+ ένα τίτλο
playstation
της αρεσκείας σας*
* Ισχύει από την γόνδολα προσφορών
FFB Racing Wheel Ferrari
FORCE FEEDBACK
RACING WHEEL
ΜΕΓΑΛΗ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΤΙΤΛΩΝ
ΣΤΙΣ 2.500
και
5.000 δρχ.
TIMONI GUILLEMOT FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

"What is the Matrix?", ερώτημα που βασάνισε αρκετό κόσμο μετά την προβολή της ομώνυμης ταινίας. Εμείς, από την πλευρά μας, δεν μπορούμε παρά να σας δώσουμε απάντηση μόνο στο τι είναι το "PC Matrix". Πρόκειται για το "πάντρεμα" των στηλών "PC Games", "PC Νέα" και "Net News", από όπου στο εξής θα ενημερώνεστε για όλες τις εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής. Πάρτε, λοιπόν, το κόκκινο χάπι και ελάτε μαζί μας...

των Ηλία Καφούρου, kafouros@compupress.gr
Κωνσταντίνου Μεϊντάνη, azriel@compupress.gr

Επεξεργασία στα 13 micron

Η Intel Corporation ανακοίνωσε τον περασμένο μήνα στο Χίλσμπορο του Όρεγκον το πέρας της διαδικασίας ανάπτυξης της τεχνολογίας των 0,13 micron, η οποία της επιτρέπει να κατασκευάζει chips με τρανζίστορ μεγέθους περίπου στο 1/1.000 του πλάτους μιας ανθρώπινης τρίχας. Η προηγμένη αυτή τεχνολογία επεξεργασίας, η οποία αποτελεί ένα σημαντικό σημείο στη συνεχή προσπάθεια της Intel για τη δημιουργία μικρότερων σε μέγεθος και ισχυρότερων chips για υπολογιστές, θα εφαρμοστεί στην παραγωγή





τον επόμενο χρόνο και θα δημιουργήσει μια νέα γενιά μικροεπεξεργαστών υψηλής απόδοσης, οι οποίοι θα περιέχουν συνολικά περισσότερα από 100 εκατ. τρανζίστορ και θα λειτουργούν σε ταχύτητες πολλών GHz. Για να πετύχει τη δημιουργία αυτών των ταχυτήτων στα τρανζίστορ η Intel χρησιμοποιεί μια μικρή πύλη και μια πολύ λεπτή επίστρωση. Η πύλη της Intel έχει μήκος μόλις 70nm (0,07 microns) - το μικρότερο στη βιομηχανία. Η τεχνολογία αυτή περιλαμβάνει επίσης μία επίστρωση οξειδίου πύλης 1,5nm, η οποία είναι και η λεπτότερη της σχετικής βιομηχανίας. Εκτός από την εξαιρετικά μικρή πύλη και τις λεπτές επιστρώσεις οξειδίου, η τεχνολογία των 130nm της Intel χαρακτηρίζεται από τεχνολογία συνδέσεων υψηλής απόδοσης, που στηρίζονται στη χρήση έξι επιπέδων χαλκού, τύπου dual damascene. Ο χαλκός αποτελεί καλύτερο αγωγό του ηλεκτρικού ρεύματος από το αλουμίνιο, το οποίο ήταν το υλικό που χρησιμοποιούνταν σε παλαιότερες γενιές της τεχνολογίας επεξεργασίας. Η Intel διατηρεί έναν υψηλό λόγο διαστάσεων (πάχος/πλάτος) 1:6:1 στις μεταλλικές γραμμές της, ούτως ώστε ενώ το πλάτος της γραμμής μειώνεται για την παροχή καλύτερης πυκνότητας, το πάχος του μετάλλου διατηρείται υψηλό μειώνοντας την αντίσταση της γραμμής. Η χωρητικότητα των καλωδίων διατηρείται χαμηλή με τη χρήση μονωτών SiO^2, με προσμείξεις φθορίου, και διηλεκτρικών υλικών χαμηλού k. Τα διηλεκτρικά υλικά χαμηλού k εξασφαλίζουν τη μόνωση ανάμεσα στις μεταλλικές στρώσεις. Η καλή μόνωση με τη σειρά της απομονώνει τα ηλεκτρικά σήματα, εμποδίζοντάς τα να αλληλεπιδρούν και να αλλοιώνονται. Ο συνδυασμός ταχύτερων τρανζίστορ και διασυνδέσεων υψηλής απόδοσης της επεξεργασίας των 130nm της Intel θα αυξήσει την ταχύτητα των κυκλωμάτων των μικροεπεξεργαστών μέχρι και 65% σε σχέση με την ταχύτητα που επιτυγχάνεται με τη χρήση της τεχνολογίας 180nm. Η καινούρια τεχνολογία της Intel θα υποστηρίζει τάση λειτουργίας 1,3Volt και κάτω, μειώνοντας την κατανάλωση σε σχέση με τις σημερινές τεχνολογίες αιχμής κατά 20%. Αυτό θα μειώσει την κατανάλωση ισχύος και θα αυξήσει τη ζωή της μπαταρίας σε μικροεπεξεργαστές που προορίζονται για φορητούς υπολογιστές.

Διαγωνισμός RED PLANET



Όσοι αναγνώστες είχατε συμμετάσχει στο διαγωνισμό για την κινηματογραφική ταινία "Red Planet" (τεύχος 133, 1η Δεκεμβρίου 2000), αλλά και όσοι άλλοι ενδιαφέρεστε να αποκτήσετε κάποιο από τα δώρα που προσφέρει η Warner Roadshow μπορείτε να περάσετε από τα γραφεία του περιοδικού για να παραλάβετε τα δώρα σας, μια και τελικά έχουμε στη διαθεσή μας περισσότερα από όσα είχαμε ανακοινώσει. Όσοι φίλοι αναγνώστες είναι από την επαρχία παρακαλούνται να επικοινωνήσουν τηλεφωνικώς προκειμένου να τους αποστείλουμε το δώρο τους μέσω ταχυδρομείου.
Θα τηρηθεί αυστηρά σειρά προτεραιότητας.



Fifanet is alive!

Το site του Fifanet είχε κλείσει εδώ και λίγο καιρό, σκορπώντας την απογοήτευση στους πολυάριθμους φίλους του. Πρόσφατα, όμως, ο Ιορδάνης Σταυρίδης (ο δημιουργός του εν λόγω site), έπειτα από απαίτηση πολλών χρηστών, αποφάσισε να το ξανανοίξει. Ετσι, λοιπόν, αν πληκτρολογήσετε τη γνωστή διεύθυνση http://www.fifanet.gr, θα μεταβείτε στην κεντρική σελίδα. Αν δεν το γνωρίζετε, το εν λόγω site είναι επίσημος "αντιπρόσωπος" της ΕΑ, και μάλιστα εκτός από τον ελληνικό κόμβο διαθέτει και διεθνή (http://www.fifanet.com), η δε επισκεψιμότητά του είναι αρκετά μεγάλη και κυμαίνεται από 250.000 έως και 1.000.000 επισκέπτες ανά μήνα.

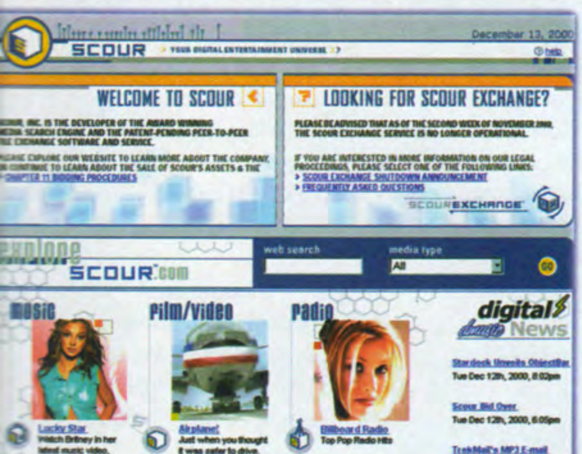
Από ό,τι μας πληροφόρησε ο ίδιος ο Ιορδάνης, ετοιμάζει πολλά και καλά πράγματα για το νέο FIFA 2001. Μεταξύ αυτών και ένα μεγάλο patch, ανάλογο με αυτό της προηγούμενης έκδοσης του παιχνιδιού (2000). Ετσι, λοιπόν, μετά την ομάδα του Greek-Tournaments (σχετική αναφορά στο τεύχος 133), βλέπουμε άλλη μια σοβαρή προσπάθεια για βελτίωση του δημοφιλέστατου παιχνιδιού. Πιστεύω πως η άμιλλα (και όχι ο ανταγωνισμός, αφού και οι δύο πλευρές ενεργούν με γνώμονα το κέφι τους και όχι το χρήμα) μόνο καλά αποτελέσματα θα έχει για τους απανταχού gamers. Πάντως, στο CD-ROM του παρόντος τεύχους θα βρείτε την beta έκδοση του patch από το Greek-Tournament. Αισιοδοξώ πως στο επόμενο τεύχος [Φεβρουαρίου εννοείται, μη λησμονείτε πως (ξανα)γίναμε μηνιαίο περιοδικό] θα φιλοξενήσουμε και το patch του Ιορδάνη.



Το Scour πωλείται στη CenterSpan

Πριν από λίγο καιρό ο server του Scour, ενός από τα πιο χρήσιμα και συνάμα πιο δημοφιλή προγράμματα αναζήτησης υλικού multimedia, έπαψε πλέον να λειτουργεί. Οι προγραμματιστές του Scour έθεσαν εκτός λειτουργίας ολόκληρο τον server έπειτα από έντονη φημολογία για αγωγές περί πνευματικών δικαιωμάτων των καλλιτεχνών και λοιπών εμπλεκόμενων εταιρειών εναντίον του server. Η εταιρεία προσπάθησε στη συνέχεια να πλησιάσει τις δισκογραφικές εταιρείες για να διανείμει, νόμιμα πλέον, υλικό, αλλά η απόπειρα δεν είχε αίσιο τέλος, αφού υπεβλήθη μήνυση στην εταιρεία και κατέληξε να πληρώσει 4 εκατ. δολάρια.

Πρόσφατα μια μικρή σχετικά εταιρεία, η CenterSpan Communications, αγόρασε την τεχνολογία του Scour για 9 εκατομμύρια δολάρια, έπειτα από σχετική δημοπρασία η οποία στόχευε στην εξασφάλιση χρημάτων για να πληρωθούν τα χρέη του Scour. Με την τεχνολογία του προγράμματος η CenterSpan σκοπεύει να δημιουργήσει μια νόμιμη κοινότητα ανταλλαγής μουσικών MP3 και πρόκειται να συνεργαστεί για το σκοπό αυτό με γνωστές δισκογραφικές εταιρείες. Για την ιστορία αναφέρουμε πως οι υπόλοιπες εταιρείες που συμμετείχαν στην προαναφερόμενη δημοπρασία ήταν η Liquid Audio και η Listen.com



flash

Ευχάριστα τα νέα για τους φίλους του Aliens vs Predator, ενός πολύ καλού παιχνιδιού, το οποίο όμως στη χώρα μας δεν τα πήγε και τόσο καλά. Σύμφωνα με ρεπορτάζ του επίσημου new site του παιχνιδιού (http://www.avpnews.com), η Fox Interactive σχεδιάζει να κυκλοφορήσει στην αγορά τον source code του παιχνιδιού για την engine τόσο της "απλής" όσο και της gold έκδοσης αυτού. Επιπλέον θα κυκλοφορήσουν και τα "εργαλεία" που χρησιμοποιήθηκαν από το studio της Rebellion κατά τη δημιουργία του παιχνιδιού. Οι φίλοι, λοιπόν, του παιχνιδιού θα πρέπει να αρχίσετε να καταστρώνετε τα σχέδιά σας για τις επόμενες αποστολές του Aliens vs Predator - αυτές που θα δημιουργήσετε μόνοι σας!

Σύντομα θα κυκλοφορήσουν τέσσερα νέα παιχνίδια από το site real.com, τα Clusterball, Art is Dead, M.A.D. και Jetboat Superchamps 2. Το πρώτο αναφέρεται σε ένα μελλοντικό άθλημα το οποίο λαμβάνει χώρα σε μια μαγνητική αρένα, το M.A.D. είναι ένα RTS πολεμικό παιχνίδι, το Art is Dead είναι το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφορεί από τη real.com και υποστηρίζει light guns, ενώ, τέλος, το Jetboat Superchamps 2 αποτελεί το πρώτο sequel παιχνιδιού από τον ίδιο server και αφορά σε αγώνες ταχύτητας στο νερό. Μπορείτε, αν θέλετε, να κάνετε μια επίσκεψη στο site και να δείτε τόσο τα τέσσερα προαναφερθέντα games όσο και τα υπόλοιπα περιεχόμενά του.

Καταιγισμός νέων τίτλων από την Beacon

Ως γνωστόν, οι μέρες που διανύουμε είναι πρόσφορες για την κυκλοφορία νέων τίτλων. Φαίνεται πως και η γνωστή εταιρεία Beacon Multimedia (Αετιδέων 13, Χολαργός, τηλ.: 6595630) ασπάζεται την άποψη αυτή και ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει πολλά παιχνίδια. Ας δούμε συνοπτικά τι προτείνει η γνωστή εταιρεία για τα φετινά Χριστούγεννα.

Rowans Battle of Britain Πρόκειται για ένα flight sim (ωπ, Μανώλη, πώς βρέθηκες εδώ; Από πού ήρθες και γιατί αυτό το πλατύ χαμόγελο; Μήπως άκουσες πως η ομάδα σου θα δώσει χρήματα για καλούς παίκτες; Χεχεχε!), το οποίο θα μας δώσει την ευκαιρία να "καταταγούμε" είτε στη RAF είτε στη Luftwaffe. Αν διαθέτετε στοιχειώδεις γνώσεις ιστορίας (το "αν" δεν το γράφω θέλοντας να υποτιμήσω όσους πιθανόν δεν έχετε. Το μόνο υποτιμητικό στην όλη ιστορία είναι το σύστημα της παιδείας που έχουμε στη χώρα μας, καθώς και όσοι είναι υπεύθυνοι γι' αυτό) θα ξέρετε πως τα δύο αυτά ονόματα αφορούν στις βρετανικές και τις γερμανικές εναέριες δυνάμεις κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Θα περιλαμβάνει 28 ειδικά σχεδιασμένες αποστολές και δύο modes (arcade και simulation).



Times of Conflict Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα RTS (Real Time Strategy) game, στο οποίο θα πρέπει να κατακτήσουμε τον πλανήτη Edhaer. Τα γραφικά του θα είναι τρισδιάστατα, ενώ θα υπάρχει και δυνατότητα περιστροφής της κάμερας κατά 360°. Η εξέλιξη του σεναρίου δεν θα είναι γραμμική και θα εξαρτάται άμεσα από τις κινήσεις και τις επιλογές σας.

Riddle of the Sphinx Riddle=γρίφος και γρίφος=adventure. Ενας τίτλος που έρχεται από την Dreamcatcher και μας μεταφέρει πίσω στο χρόνο. Επειτα από πολλή προσπάθεια ένας αρχαιολόγος ανακαλύπτει ένα δωμάτιο, το οποίο μας μεταφέρει στην αρχή του χρόνου και της ιστορίας. Θα ανακαλύψουμε πολλά κρυμμένα μυστικά σε ένα άκρως εντυπωσιακό περιβάλλον, συνοδευόμενο από την κατάλληλη μουσική υπόκρουση (αιγυπτιακή μουσική).



Sheep Αναφορά σε αυτό το παιχνίδι έχει γίνει κατά το παρελθόν από τη στήλη "PC Games" (αιωνία της η μνήμη!). Πρόκειται για έναν platform - arcade τίτλο, στον οποίο θα πρέπει να καθοδηγήσετε ομάδες προβάτων μέσα από πολλά διαφορετικά επίπεδα. Προσοχή μόνο γιατί τα συμπαθή -εντός του παιχνιδιού- πλάσματα δεν φημίζονται μόνο για ένα πράγμα: την εξυπνάδα τους. Μάλιστα λέγεται πως το I.Q. τους συγκρίνεται με αυτό μιας... κατεψυγμένης μπάμιας!

Typing of the Dead Αν δεν διαπρέψετε σε αυτό το παιχνίδι, τότε μπορείτε κάλλιστα να γίνετε συντάκτης στο "PC Master". Οπως η ίδια η εταιρεία αναφέρει, πρόκειται για ένα "type'em up" game, στο οποίο θα πρέπει να αποκρούετε τις επιθέσεις των zombies.
Τα μόνα όπλα σας είναι το πληκτρολόγιό σας και η ταχύτητά σας στην πληκτρολόγηση, αν και δεν νομίζω πως μπορεί να συγκριθούν με τίποτα με τις ταχύτητες συγγραφής άρθρων εδώ! Ασφαλώς το παιχνίδι "Typing for Vantor" είναι πιο δύσκολο.



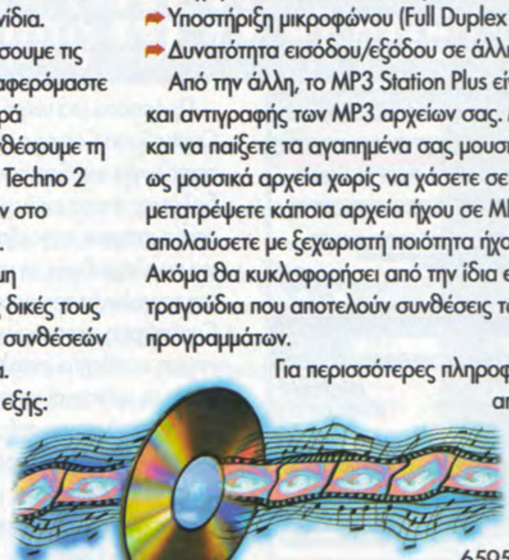
Συνθέστε μουσική με το PC σας

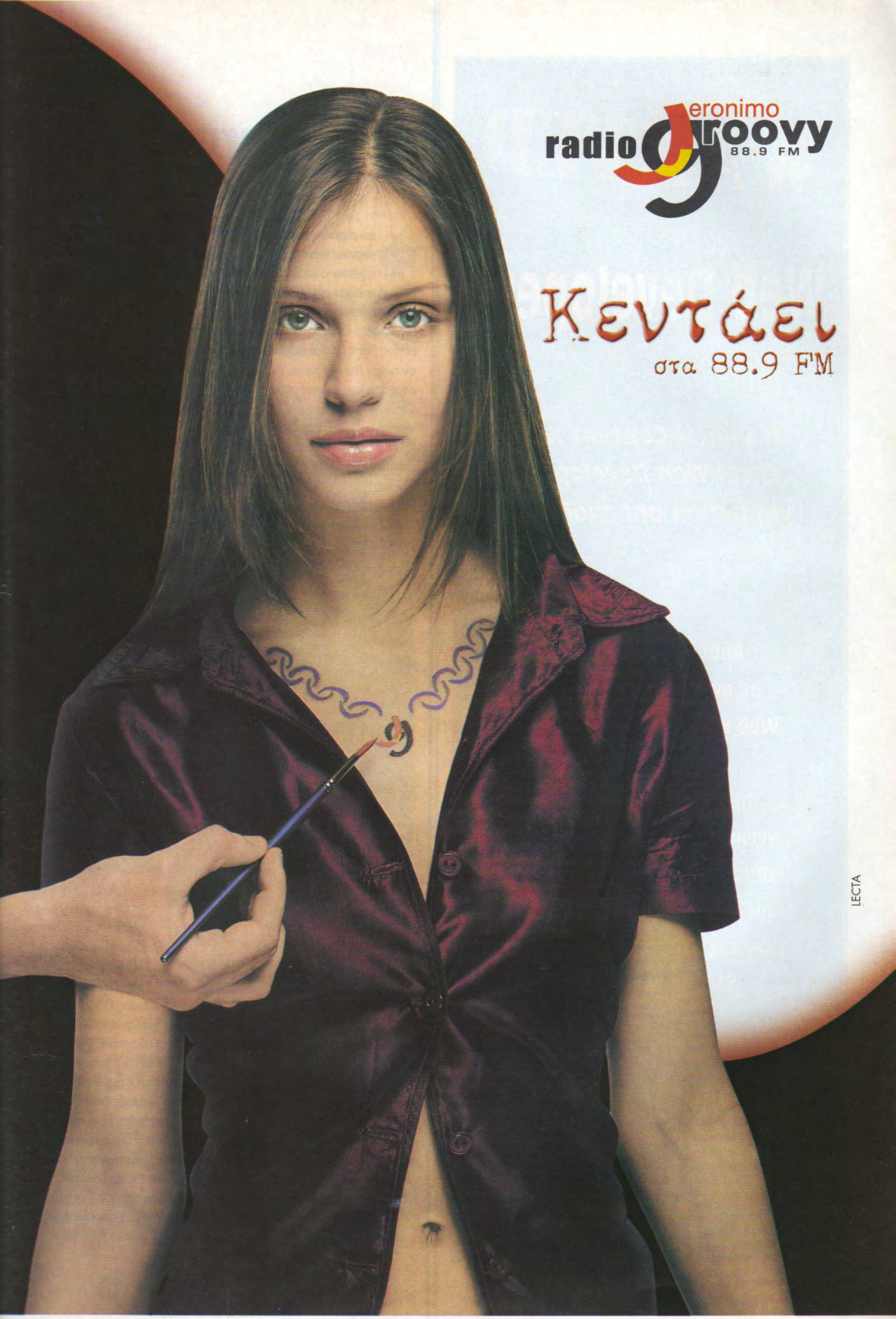
Τα PCs δεν είναι εργαλεία που προσφέρονται μόνο για business εφαρμογές ή για να παίζουμε τα αγαπημένα μας παιχνίδια. Μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε και για να εκφράσουμε τις δημιουργικές ανησυχίες μας. Στην προκειμένη περίπτωση αναφερόμαστε στην εταιρεία EJAY, η οποία κυκλοφόρησε πρόσφατα μια σειρά προγραμμάτων που μας επιτρέπουν, με απλά βήματα, να συνθέσουμε τη δική μας μουσική. Συγκεκριμένα πρόκειται για τα Hip Hop 2, Techno 2 και MP3 Station Plus. Τα δύο πρώτα προγράμματα επιτρέπουν στο χρήστη να συνθέσει τα δικά του Hip Hop ή Techno κομμάτια. Συνοδεύονται από 3.500 samples που θα βοηθήσουν τους μη μυημένους στο χώρο της μουσικής να πραγματοποιήσουν τις δικές τους συνθέσεις. Ακόμα παρέχουν δυνατότητες επεξεργασίας των συνθέσεών τους έτσι ώστε να έχουν το καλύτερο επιθυμητό αποτέλεσμα. Συνοπτικά οι δυνατότητες αυτών των προγραμμάτων είναι οι εξής:

- 16 track Soundmixer σε hi-fi stereo ποιότητα
- Περισσότερα από 3.500 δείγματα
- Scratch Generator για το Hip Hop και Hyper Generator για το Techno για τη δημιουργία ειδικών εφέ
- Effect Studio για επεξεργασία ήχου
- Ξεχωριστό volume control για κάθε ήχο
- Υποστήριξη μικροφώνου (Full Duplex Recording)
- Δυνατότητα εισόδου/εξόδου σε άλλη ηχητική πηγή

Από την άλλη, το MP3 Station Plus είναι ένα πρόγραμμα διαχείρισης και αντιγραφής των MP3 αρχείων σας. Μπορείτε να κάνετε download και να παίξετε τα αγαπημένα σας μουσικά αρχεία, να τα αντιγράψετε ως μουσικά αρχεία χωρίς να χάσετε σε ποιότητα αναπαραγωγής, να μετατρέψετε κάποια αρχεία ήχου σε MP3 (CD Ripping) και, φυσικά, να απολαύσετε με ξεχωριστή ποιότητα ήχου τα μουσικά σας αρχεία. Ακόμα θα κυκλοφορήσει από την ίδια εταιρεία μια συλλογή από 7.500 τραγούδια που αποτελούν συνθέσεις των προαναφερόμενων προγραμμάτων.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην εταιρεία Beacon Multimedia, Αετιδέων 13 & Βουτσινά, Χολαργός, στα τηλέφωνα 6595630-5 ή να στείλετε fax στο 6595697.

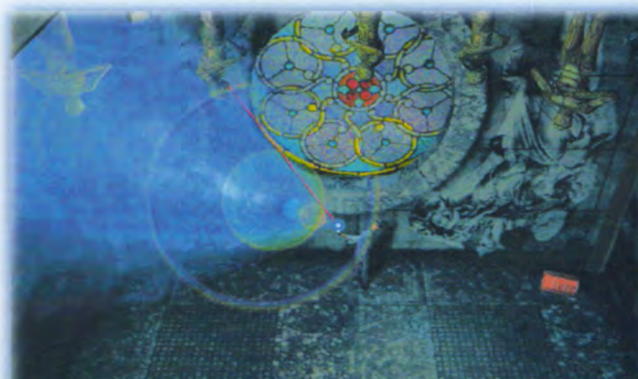



radio Geronimo Groovy
88.9 FM
Κεντάει
στα 88.9 FM
LECTA

Το Nocturne στην TV!

Φαίνεται πως τα computer games μπαίνουν ολοένα και περισσότερο στη ζωή του σύγχρονου ανθρώπου και έχουν αντίκτυπο σε πολλούς τομείς της. Πριν από λίγα χρόνια πολλά παιχνίδια είχαν αντλήσει τη θεματολογία τους από κινηματογραφικές ταινίες ή τηλεοπτικές παραγωγές, κάτι όμως που αρχίζει να αλλάζει σιγά σιγά. Μετά τη μεταφορά, λοιπόν, ενός παιχνιδιού στη μεγάλη οθόνη (Tomb Raider) ήρθε η ώρα της μικρής οθόνης, με τη μεταφορά σε αυτήν του Nocturne. Αν δεν το θυμάστε, πρόκειται για ένα άκρως ατμοσφαιρικό horror-action game, το οποίο υπό την αιγίδα της Collision Entertainment θα μεταφερθεί στη μικρή οθόνη σε πολλά ωριαία επεισόδια. Σεναριακά θα μεταφέρει το θεατή στη δεκαετία του '30 και θα δείχνει τις περιπέτειες των κυβερνητικών πρακτόρων σε αποστολές που θα εμπεριέχουν έντονο το στοιχείο του υπερφυσικού.

Τόσο η Gathering of Developments (publisher του παιχνιδιού) όσο και η Collision Entertainment εμπιστεύονται τους "τηλε-βετεράνους" Brent Friedman (συμμετείχε στη δημιουργία της τηλεοπτικής σειράς Dark Skies) και Steve De Jarnett. Ο πρώτος θα επιμεληθεί το σενάριο και ο δεύτερος θα αναλάβει τη σκηνοθεσία της σειράς.





Οι κεντρικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού θα "ζωντανέψουν" στην ταινία. Ετσι, θα δούμε τους Doc, Stranger και, φυσικά, τη μισή γυναίκα-μισή βρικόλακα Svetlana, ενώ και οι υπόλοιποι χαρακτήρες θα είναι επηρεασμένοι από αυτούς του παιχνιδιού.

Ελπίζω να το δούμε κάποια στιγμή σύντομα και στη χώρα μας, αν και τα κανάλια μας δεν συνηθίζουν να φέρνουν σειρές που δεν προέρχονται από Μεξικό, Βραζιλία, Ουρουγουάη και λοιπές λατινικές χώρες και από τους εκεί "lightbums" σκηνοθέτες. Φαίνεται πως έχουν περισσότερο ενδιαφέρον οι ιστορίες της... Μαρινάρ και της... Μαρμελάδας από τα νέα επεισόδια των X-Files. Και επειδή η ατμόσφαιρα της επερχόμενης αυτής σειράς μοιάζει με αυτήν των "Φακέλων Χ", φοβάμαι πως θα μείνω με την ελπίδα, η οποία όμως πεθαίνει τελευταία!

GP8 με επεξεργαστή P4

Η Gateway λανσάρει τη νέα σειρά υπολογιστών υψηλής απόδοσης GP8, με ενσωματωμένο επεξεργαστή νέας γενιάς Intel Pentium 4, ταχύτητας 1,4GHz. Με τη νέα σειρά υπολογιστών επαγγελματικής χρήσης GP8, η Gateway διευρύνει τις υπάρχουσες προηγμένες δυνατότητες της πολυβραβευμένης σειράς της εταιρείας και προσφέρει υψηλή ευελιξία και απόδοση. Η νέα αυτή σειρά είναι ιδανική για τις επιχειρήσεις που ζητούν ένα σύστημα ικανό να διαχειριστεί προηγμένες εφαρμογές γραφικών, όπως η ανάπτυξη ιστοσελίδων (Web development) και το desktop publishing και design.





Ο κ. Richard Bull, product group manager της Gateway, δήλωσε: "Με το μοντέλο εξυπηρέτησης που χρησιμοποιεί η Gateway, σύμφωνα με το οποίο οι υπολογιστές της εταιρείας παραδίνονται κατά παραγγελία, οι πελάτες μας μπορούν να προσαρμόσουν τα συστήματά τους με τέτοιον τρόπο ώστε να καλύπτουν απόλυτα τις ανάγκες της επιχείρησής τους, κερδίζοντας την καλύτερη δυνατή αξία των χρημάτων τους". Ο στάνταρ εξοπλισμός της σειράς GP8 είναι mainboard που υποστηρίζεται από το chipset νέας γενιάς Intel 850 και front size bus με ταχύτητα 400MHz.

Αναλυτικά, οι προδιαγραφές του συστήματος που προσφέρει η Gateway είναι:

- 128MB RAM
- 20GB HD
- οθόνη 17 ιντσών
- 48x CD-ROM,
- Κάρτα γραφικών TNT 2 32MB
- in 98, Microsoft Word και Outlook 2000

Ανάλογα με τις εκάστοτε ανάγκες των πελατών, η σειρά GP8 έχει τη δυνατότητα αναβάθμισης με DVD, CD-RW, σκληρό δίσκο χωρητικότητας 40GB και 60GB και οθόνες 19 & 21 ιντσών. Για πληροφορίες σχετικές με τη διαθεσιμότητα και τις τιμές της νέας σειράς GP8 μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 00357-2-511977 ή να στείλετε e-mail στην Gateway στη διεύθυνση international.sales@gateway.emea.com ή, τέλος, να επισκεφτείτε την ιστοσελίδα της εταιρείας στη διεύθυνση www.gateway.com/uk.

Ποντίκια ασφαλείας

Αρκετοί χρήστες PC χρησιμοποιούν password για να ασφαλίσουν τα δεδομένα τους. Αυτός ο τρόπος είναι, βέβαια, ο πιο διαδεδομένος, δεν σημαίνει όμως ότι είναι και ο πιο πρακτικός. Το καινούριο mouse που παρουσίασε η Siemens έχει την ονομασία ID Mouse και είναι ένα ποντίκι που αναγνωρίζει το δακτυλικό αποτύπωμα του χρήστη. Το ID Mouse παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στην έκθεση ITV Asia Telecom2000, όπου αναφέρθηκε πως στόχος της συσκευής είναι να επιτρέπει την ανάκτηση πληροφοριών από ένα PC ή laptop μόνο στους εξουσιοδοτημένους users. Η συσκευή συγκρίνει το δακτυλικό αποτύπωμα του χρήστη με αυτό που έχει αποθηκευτεί κατά την εγκατάσταση του συνοδευτικού προγράμματος και, εφόσον είναι το ίδιο, επιτρέπει την πρόσβαση στο λειτουργικό σύστημα. Η λειτουργία του ID Mouse βασίζεται σε 65.000 αισθητήρια στοιχεία που υπάρχουν στην επιφάνεια του ευαίσθητου χειριστηρίου, μεγέθους μόλις 0,25 τετραγωνικών ιντσών, και επιτρέπουν στη συσκευή να σαρώνει και να συλλαμβάνει την παραμικρή λεπτομέρεια του δακτυλικού αποτυπώματος. Το σύστημα είναι τόσο ευαίσθητο, που μπορεί να αναγνωρίσει ένα αποτύπωμα ακόμα κι αν η άκρη του δαχτύλου του χρήστη έχει πληγωθεί. Κατά τα άλλα, το ID Mouse δεν διαφέρει από τα υπόλοιπα ποντίκια που χρησιμοποιούμε στους υπολογιστές μας, διαθέτει δύο πλήκτρα και την ειδική ροδέλα όπως τα σύγχρονα mouse. Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε αυτό το "έξυπνο" περιφερειακό θα πρέπει να έχετε Win98 και μία κενή θύρα USB (ελπίζουμε να κυκλοφορήσει και μια ασύρματη έκδοση στο μέλλον). Το μόνο που ευχόμαστε είναι να μην κυκλοφορήσουν και εκδόσεις με παγίδες ασφαλείας...



Ο αρχαίος Δαίμονας επιστρέφει

Όχι, δεν μ' έχουν επηρεάσει οι πολλές ταινίες τρόμου που βλέπω. Ο λόγος για το νέο adventure-RPG Ancient Evil 2: The Curse of the Snake Cult, τη συνέχεια του Ancient Evil από τη Silver Lightning. Το παιχνίδι είχε πρωτοεμφανιστεί το 1998, τώρα όμως ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε μια νέα απειλή, η οποία μπορεί να σημάνει το τέλος της Olyndsia (η περιοχή όπου διαδραματίζεται η υπόθεση του παιχνιδιού). Η απειλή αυτή έχει τη μορφή φιδιού και ονομάζεται Ophilia Sect. Ετσι, λοιπόν, ως καλός μυστικός πράκτορας της βασιλικής φρουράς θα πρέπει να εισβάλετε στα αρχηγεία της οργάνωσης Ophilia και να ματαιώσετε τα σχέδιά της πριν να είναι πολύ αργά και η ύπαρξη της Olyndsia περάσει στο χρονοντούλαπο της ιστορίας.



Στον τομέα των γραφικών θα χρησιμοποιεί μία βελτιωμένη έκδοση της engine του πρώτου παιχνιδιού και το Direct3D της Microsoft, προκειμένου να υποστηρίζει τις περισσότερες τρισδιάστατες κάρτες γραφικών της αγοράς. Εστι, θα πρέπει να αναμένουμε γρήγορη δράση, εντυπωσιακούς φωτισμούς και ειδικά εφέ. Επίσης, σε σχέση με το πρώτο παιχνίδι έχουν προστεθεί 14 νέοι χάρτες, ο καθένας από τους οποίους είναι 4 φορές μεγαλύτερος σε μέγεθος από αυτούς του πρώτου τίτλου. Φυσικά, θα περιλαμβάνονται αποστολές τόσο σε εσωτερικούς όσο και σε εξωτερικούς χώρους.

Η παραγωγός εταιρεία υπόσχεται πως θα περάσετε πολλές ώρες μαζί του, εξερευνώντας, επιλύοντας γρίφους και προκαλώντας καταστροφές. Σύντομα αναμένεται να κυκλοφορήσει και το demo του παιχνιδιού.

Η Panafon στέλνει χαιρετίσματα

Το "Panafon hello", το ηλεκτρονικό κατάστημα της Panafon, βρίσκεται πλέον κυριολεκτικά "στην τσέπη" των πελατών κινητής τηλεφωνίας. Με μια απλή κλήση από το κινητό τηλέφωνο, οι συνδρομητές όλων των δικτύων μπορούν να συνδεθούν με το "Panafon hello" στη διεύθυνση http://www.panafonhello.gr/wap και να έχουν τις παρακάτω δυνατότητες:

- Ανανέωση του χρόνου ομιλίας στους χρήστες του Panafon a la Carte και του CU.
- Πρόσβαση στον πλούσιο κατάλογο των προϊόντων του καταστήματος (κινητά τηλέφωνα, καρτοκινητή επικοινωνία, αξεσουάρ, ασύρματα τηλέφωνα, συνδρομή Internet).
- Ενημέρωση για τα προϊόντα του μέλλοντος.
- Πληροφόρηση για τις προσφορές του καταστήματος.
- Παρακολούθηση της πορείας των παραγγελιών τους.

Το μόνο που χρειάζεται είναι να διαθέτουν συσκευή που να υποστηρίζει την τεχνολογία WAP. Οι συνδρομητές κινητής τηλεφωνίας μπορούν πλέον να απολαμβάνουν "τα αγαθά" του "Panafon hello" οποιαδήποτε στιγμή, όπου κι αν βρίσκονται, εντός και εκτός Ελλάδος. Οι "e-συναλλαγές" μέσω κινητού τηλεφώνου είναι πια γεγονός και σηματοδοτούν την έναρξη μίας ολόκληρης σειράς παρόμοιων υπηρεσιών από την Panafon προς όλους τους χρήστες κινητής τηλεφωνίας.

Ελπίζουμε στο μέλλον να μπορούμε να παίξουμε και κανένα text adventure με τα κινητά μας τηλέφωνα...

Νέο... αίμα για το Carmageddon TDR 2000

Λίγο καιρό μετά την κυκλοφορία του Carmageddon TDR 2000, το οποίο ως συνήθως προκάλεσε κάποιες αντιδράσεις (αν και λιγότερες από άλλη φορά, καθώς πλέον υπήρχαν θέματα που "πουλούσαν" στα κατινο-κλαψο-κάναλα), η SCi ανακοίνωσε την κυκλοφορία του πολυαναμενόμενου Nose Bleed Pack. Αν νομίζετε πως το πρωτότυπο αιχνίδι είναι γεμάτο από άγριες συγκρούσεις και πολύ αίμα, μάλλον θα πρέπει να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας επί του θέματος - μόλις βέβαια βγει το προαναφερθέν add-on, το οποίο μάλιστα χαρακτηρίζεται από την εταιρεία και ως director's cut. Με δυο λέξεις, θα προσθέτει όλα εκείνα τα στοιχεία που θα θέλατε να δείτε στο παιχνίδι.



Το Nose Bleed Pack θα φέρνει στις οθόνες μας περισσότερες συγκρούσεις και τρόμο! Και οι προσθήκες δεν σταματούν εδώ καθώς, εκτός των άλλων, θα βρείτε και τα εξής:

- Δύο παντελώς νέα περιβάλλοντα, ονόματι "Hell" (κόλαση) και "1920". Καθένα από αυτά θα περιλαμβάνει δύο νέες διαδρομές - συνολικά δηλαδή θα έχουμε έξι καινούριες διαδρομές.



- Δύο νέοι multiplayer χάρτες, οι Speedway Oval και Athletics Ground.
- Νέα και ανανεωμένα power-ups, μεταξύ των οποίων τα Meteor Storm (βροχή μετεωριτών) και Hover Mode.
- Δέκα τρομερά νέα αυτοκίνητα. Ορισμένα από τα ονόματα αυτών είναι Blood & Bones, Big Daddy και The Wild Pigs.

Επιπλέον όλα τα παραπάνω θα διατεθούν σε πολύ προσιτή τιμή, ενώ αν δεν έχετε το αρχικό TDR 2000, θα μπορέσετε να τα αποκτήσετε και τα δύο στην τιμή του ενός! Φαίνεται λοιπόν πως για μερικούς αυτές οι γιορτές δεν θα είναι και τόσο... ειρηνικές (στο επίπεδο των computer games πάντοτε).

Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	↗	BALDUR'S GATE 2 (2) (BIOWARE)	★★ RPG
2.	↘	GRAND PRIX 3 (1) (MICROPROSE)	★★★ SIMULATION
3.	-	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS (3) (MICROSOFT)	★★★ STRATEGY
4.	-	DIABLO 2 (4) (BLIZZARD)	★★★ RPG
5.	↗	THE LONGEST JOURNEY (6) (FUNCOM)	★★★ ADVENTURE
6.	↘	THE SIMS (5) (MAXIS)	★★★ SIMULATION
7.	↗	HALF-LIFE (10) (SIERRA)	★★★★ ACTION
8.	↘	ICEWIND DALE (7) (INTERPLAY)	★★★ RPG
9.	↘	STARCRAFT/BROOD WAR (8) (BLIZZARD)	★★★★★ STRATEGY
10.	↘	QUAKE III ARENA (9) (iD SOFTWARE)	★★★ ACTION

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

↗ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.
↘ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.
- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Τα 5 καλύτερα games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG
1. (1) BALDUR'S GATE 2
2. (2) DIABLO 2
3. (3) THE LONGEST JOURNEY
4. (4) ICEWIND DALE
5. (-) BLAIR WITCH vol. 1

STRATEGY
1. (1) AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS
2. (2) STARCRAFT/BROOD WAR
3. (-) AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS
4. (3) HEROES OF MIGHT & MAGIC 3
5. (4) CIVILIZATION: CALL TO POWER

ACTION
1. (2) HALF-LIFE
2. (1) QUAKE III ARENA
3. (-) METAL GEAR SOLID
4. (-) HALF-LIFE OPPOSING FORCE
5. (5) SOLDIER OF FORTUNE

SIMULATION
1. (1) GRAND PRIX 3
2. (2) THE SIMS
3. (3) CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
4. (-) F1 2000
5. (5) FIFA 2000

Top 5 καταστημάτων

1. DRACULA 2
2. TOMB RAIDER CHRONICLES
3. FIFA 2001
4. PROJECT IGI
5. CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama και Computers Game Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του Top 5.

Δημοπρασίες στο Διαδίκτυο

Οι ηλεκτρονικές δημοπρασίες αποτελούν την καινούρια μόδα στο Διαδίκτυο. Πρόκειται για ένα καινούριο είδος on-line συναλλαγών, όπου οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να πραγματοποιήσουν αγορές και πωλήσεις αντικειμένων και υπηρεσιών από διάφορες κατηγορίες προϊόντων χωρίς την παρέμβαση μεσολαβητών. Η έντονη δραστηριότητα στο χώρο ξεκίνησε από την Αμερική και τους τελευταίους μήνες έχει επεκταθεί με ραγδαίους ρυθμούς στον υπόλοιπο κόσμο. Τελευταία στην Ελλάδα δημιουργήθηκε το σύστημα on-line δημοπρασιών iBid με σκοπό να αναδειχθεί στην κορυφαία θέση του ανταγωνισμού. Οι σημαντικότερες δυνατότητες που διαφοροποιούν το iBid έναντι των αντίστοιχων εφαρμογών που έχουν τεθεί σε λειτουργία είναι οι ακόλουθες:



- Λειτουργία σε διπλή βάση, ώστε το περιεχόμενο να είναι διαθέσιμο στην ελληνική και την αγγλική γλώσσα.
- Λειτουργία και φιλοξενία θυγατρικών συστημάτων δημοπρασιών. Οι ιστοσελίδες αυτές αντιστοιχούν σε ειδικές θεματολογίες και λειτουργούν συμπληρωματικά στο πλαίσιο του ολοκληρωμένου δικτύου δημοπρασιών που παρουσιάζει το iBid.
- Ορισμός της μορφής της δημοπράτησης του προϊόντος από τον πωλητή μέσα από μία ευρεία κλίμακα επιλογών (απλή, πολλαπλή, ιδιωτική, κρυφή, με δυνατότητα εκτύπωσης, δυνατότητα άμεσης αγοράς, ελάχιστη τιμή πώλησης κ.λπ.).
- Απόλυτος έλεγχος από τον πωλητή της δημοπρασίας και καθορισμός όλων των χαρακτηριστικών (αλλαγή κατηγορίας, ακύρωση προσφοράς, λίστα ανεπιθύμητων χρηστών κ.λπ.).
- Αυτόματη καταχώριση δημοπρασιών για εμπόρους.
- Εκθεσιακός χώρος (Gallery).
- Δημιουργία προσωπικής σελίδας.

ο Pentium 4 γνωρίζει την Αθήνα

Η Gateway και τα Millennium Stores στο πλαίσιο του χριστουγεννιάτικου promotion σας δίνουν την ευκαιρία να γνωρίσετε από κοντά τον καινούριο επεξεργαστή της Intel Pentium IV σε ειδικά stands που έχουν στηθεί σε επιλεγμένα καταστήματα στην Αθήνα και τη Θεσσαλονίκη.

Όσοι από εσάς επισκεφθείτε αυτά τα καταστήματα θα μπορέσετε με τη βοήθεια των εξειδικευμένων πωλητών των Millennium Stores να "χτίσετε" βήμα προς βήμα τον υπολογιστή των ονείρων σας. Ακόμα, μπορείτε να συμμετάσχετε έως τις 6 Ιανουαρίου 2001 στο διαγωνισμό της Gateway και των Millennium Stores με έπαθλο έναν πανίσχυρο ηλεκτρονικό υπολογιστή. Επίσης, όσοι λάβετε προσφορά για έναν Η/Υ της Gateway με επεξεργαστή Pentium IV συμμετέχετε αυτόματα, χωρίς καμία άλλη υποχρέωση, στην κλήρωση που θα αναδείξει πέντε τυχερούς. Γιορτινές μέρες έρχονται, πού ξέρετε, το όνειρό σας μπορεί να γίνει πραγματικότητα. Άλλωστε, αναγνώστες του PC Master είστε, πολύ φυσικό λοιπόν η τύχη να είναι με το μέρος σας. Δεν συμφωνείτε;



Καινούρια ψηφιακή βιντεοκάμερα από τη Sony

Η Sony παρουσίασε το καινούριο μοντέλο βιντεοκάμερας με megapixel, που θα ονομάζεται DCR-PC110 και θα συνδυάζει την εξαιρετική σχεδίαση και την εργονομία με όλα τα χαρακτηριστικά του προηγούμενου μοντέλου. Το Megapixel CDD παρέχει οριζόντια ανάλυση για κινούμενα αντικείμενα 520 TV γραμμών και ανάλυση για φωτογραφίες 1.152x864. Επιπλέον προσφέρει υψηλή διασυνδεσιμότητα (χρησιμοποιώντας τεχνολογίες όπως i.LINK και Memory Stick),



δίνοντας έμφαση στη ραγδαία σύγκλιση των τεχνολογιών Audio/Visual. Ακόμα, ο χρήστης μπορεί να αποθηκεύσει videoclips διάρκειας έως ενός λεπτού και στη συνέχεια να τα μεταφέρει σε έναν Η/Υ για επεξεργασία και κατόπιν για χρήση. Η DCR-PC110 χρησιμοποιεί τον αποκλειστικό φακό ανώτερης ποιότητας Carl Zeiss T και εφαρμόζει την προηγμένη τεχνολογία HAD (Hole Accumulated Diode), η οποία μειώνει αισθητά την αλλοίωση των χρωμάτων σε καταστάσεις χαμηλού -ή και καθόλου-φωτισμού. Επιπλέον διαθέτει θύρα USB για να συνδεθεί με Η/Υ, καθώς και DV in/out για ευκολία στη χρήση.

“Χρυσή” η πρώτη αντίσταση



Μην πάει ο νους σας σε κανένα νέο βιβλίο για αντιστασιακούς και “δήθεν”. Αναφέρομαι στο νέο παιχνίδι Freedom: First Resistance της Red Storm Entertainment, το οποίο έγινε “gold”, δηλαδή μπήκε στο τελευταίο στάδιο της αναπαραγωγής του. Αν όλα πήγαν καλά, την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα έχει ήδη κάνει την εμφάνισή του στα ράφια των καταστημάτων. Στο παιχνίδι οι εξωγήινοι Catteni επιτίθενται στη Γη και όλες οι οργανωμένες άμυνες διαλύονται, οι κυβερνήσεις και οι στρατοί εξολοθρεύονται και οι μεγαλύτερες πόλεις του πλανήτη έχουν πλέον μετατραπεί σε ερείπια. Νέοι άρχοντες του κόσμου (ή τέλος πάντων ό,τι έχει απομείνει από αυτόν) είναι πρόσωπα που δουλεύουν για λογαριασμό των εξωγήινων, ενώ οι υπόλοιποι επιζήσαντες έχουν συγκεντρωθεί σε προσφυγικά καταφύγια. Μόνο μια ομάδα, της οποίας -αν δεν το έχετε ήδη καταλάβει- θα ηγηθείτε, έχει αναλάβει το δύσκολο έργο της αντίστασης στους εισβολείς. Τι λέτε, θα τα καταφέρετε;



Νέα σειρά εκτυπωτών OKI

Η καινούρια σειρά εκτυπωτών Oki C7000 με Digital LED, που ανακοινώθηκε σε όλη την Ευρώπη, ενσωματώνει πρωτοποριακές τεχνολογίες που επιτρέπουν επαγγελματικού επιπέδου έγχρωμες εκτυπώσεις με ταχύτητα 12 σελίδων/λεπτό και ταχύτητα 20 σελίδων/λεπτό σε μονόχρωμη εκτύπωση. Σε αντίθεση με τους υπόλοιπους συμβατικούς έγχρωμους εκτυπωτές, οι οποίοι χρησιμοποιούν multi-pass τεχνολογία που περιστρέφει 4 φορές κάθε σελίδα γύρω από το τύμπανο εκτύπωσης για να επιτύχει το συνδυασμό χρωμάτων CMYK, οι νέοι εκτυπωτές Oki χρησιμοποιούν ένα νέο πρωτοποριακό και ψηφιακό σύστημα LED με τέσσερις ψηφιακές LED κεφαλές και τύμπανα σε σειρά. Το αποτέλεσμα είναι η πολύ μεγάλη παραγωγικότητα και η πιο ακριβής απεικόνιση και ταύτιση των χρωμάτων. Επιπλέον ο νέος γραφίτης χωρίς λάδι της OKI κατασκευάστηκε από συνδυασμό κεριού με μόρια σκόνης γραφίτη, με συνέπεια αφ' ενός το κόστος εκτύπωσης να είναι χαμηλότερο και αφ' ετέρου να επιτυγχάνεται άριστη ποιότητα ειδικά σε υλικά όπως οι διαφάνειες. Ο καινούριος επεξεργαστής γραφικών MEGA-Chip (Multiple & Exclusive Graphic Accelerator) παρέχει υψηλή ταχύτητα επεξεργασίας και διαχείρισης χρωμάτων, επεξεργασία RIP και συμπίεση δεδομένων. Η τεχνολογία αυτή συμπληρώνει την τεχνολογία της OKI, Single Pass Color, έτσι ώστε να επιτυγχάνονται υψηλής ταχύτητας και επαγγελματικού επιπέδου έγχρωμες εκτυπώσεις. Η τεχνολογία αυτόματης ρύθμισης των χρωμάτων που περιλαμβάνεται σε κάθε εκτυπωτή Oki της σειράς C7000 εξασφαλίζει ακρίβεια στην αναγνώριση και αποτύπωση του χρώματος, ενώ η νέα τεχνολογία που ενσωματώνει η ψηφιακή κεφαλή LED επιτρέπει την εκτύπωση σε πραγματική ανάλυση έως 1.200dpi.

Συνοπτικά τα τεχνικά χαρακτηριστικά του OKI C7000 είναι:

- Νέα τεχνολογία μονής διέλευσης ψηφιακού LED
- Ανάλυση μέχρι 1.200x1.200dpi
- Ταχύτητα εκτύπωσης 12ppm για έγχρωμες σελίδες και 20ppm για μονόχρωμες
- 400MHz 64bit επεξεργαστής Power PC τεχνολογίας MEGA
- Μνήμη 256MB RAM (επεκτάσιμη στα 1.024MB)
- Χωρητικότητα χαρτιού: 1.690 σελίδες
- Αυτόματη μονάδα διπλής όψεως (στάνταρ για C7200 και C7400)
- Θύρες επικοινωνίας Fast 10/100Base-TX Ethernet card (βασικά σε όλα τα μοντέλα εκτός από το C7200).
- Νέο σύστημα oil-less toner (γραφίτης χωρίς λάδι).



flash

Άραγε θυμάστε καθόλου το Motorhead; Προσοχή είπα “το” και όχι “τους”, αφού δεν αναφέρομαι στο γνωστό -και πολύ καλό- μουσικό συγκρότημα, αλλά στο ομώνυμο εντυπωσιακό racing game, το οποίο κυκλοφόρησε το 1998 από την Digital Illusions. Τώρα, λοιπόν, αναμένεται το sequel του, αλλά δυστυχώς -προς το παρόν- μόνο για το νέο PS2. Όπως είναι φυσικό, αρκετοί PC Users (μεταξύ των οποίων και ο γραφών) ενοχλήθηκαν από το γεγονός αυτό. Εντάξει, είπαμε να λανσάρουμε το νέο προϊόν, αλλά ορισμένοι έχουν ξεπεράσει τα όρια. Πώς θα κάνουμε όμως τον κόσμο, μέρες που 'ναι, να δώσει 250.000 δρχ. για τη νέα μας κονσόλα; Βαστάτε γερά, πριν μας καταλάβουν και πέσουν οι τιμές! Η ίδια η εταιρεία αυτή τη στιγμή δηλώνει πως είναι πιθανό να δούμε το Motorhead 2 και στα PCs μας, αλλά χωρίς να είναι ακόμα σίγουρο. Το θετικό είναι πως, σύμφωνα πάντα με την Digital Illusions, αν συμβεί αυτό, δεν θα έχουμε να κάνουμε με μια αυτούσια μεταφορά του παιχνιδιού από την κονσόλα, προκειμένου να δοθεί έμφαση στις δυνατότητες και τα χαρακτηριστικά κάθε μηχανήματος. Ελπίζω, πάντως, να κυκλοφορήσει και μάλιστα οι εκδόσεις να είναι ξεχωριστές για κάθε μηχάνημα, έτσι ώστε να μπορέσουν να γίνουν και οι ανάλογες συγκρίσεις.


ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΟΥ
ΕΛΛΗΝΑ GAMER
PCmaster
Hot games
και κάθε
δύο CD-ROMs
Στις σελίδες του περιοδικού θα βρείτε
Ενα μοναδικό WALKTHROUGH
του BALDUR'S GATE 2
βήμα προς βήμα
Μία μοναδική προσφορά του
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM
που κανείς GAMER δεν πρέπει να χάσει!
ΕΠΕΙΔΗ ΤΟ GAMING ΕΙΝΑΙ

Από τον Ιανουάριο δίμηνο στα περίπτερα με
που καίνε!

Στο πρώτο CD-ROM

Αφιέρωμα στα αγαπημένα σας παιχνίδια

- BALDUR'S GATE 2
- FIFA 2001
- TOMB RAIDER: CHRONICLES

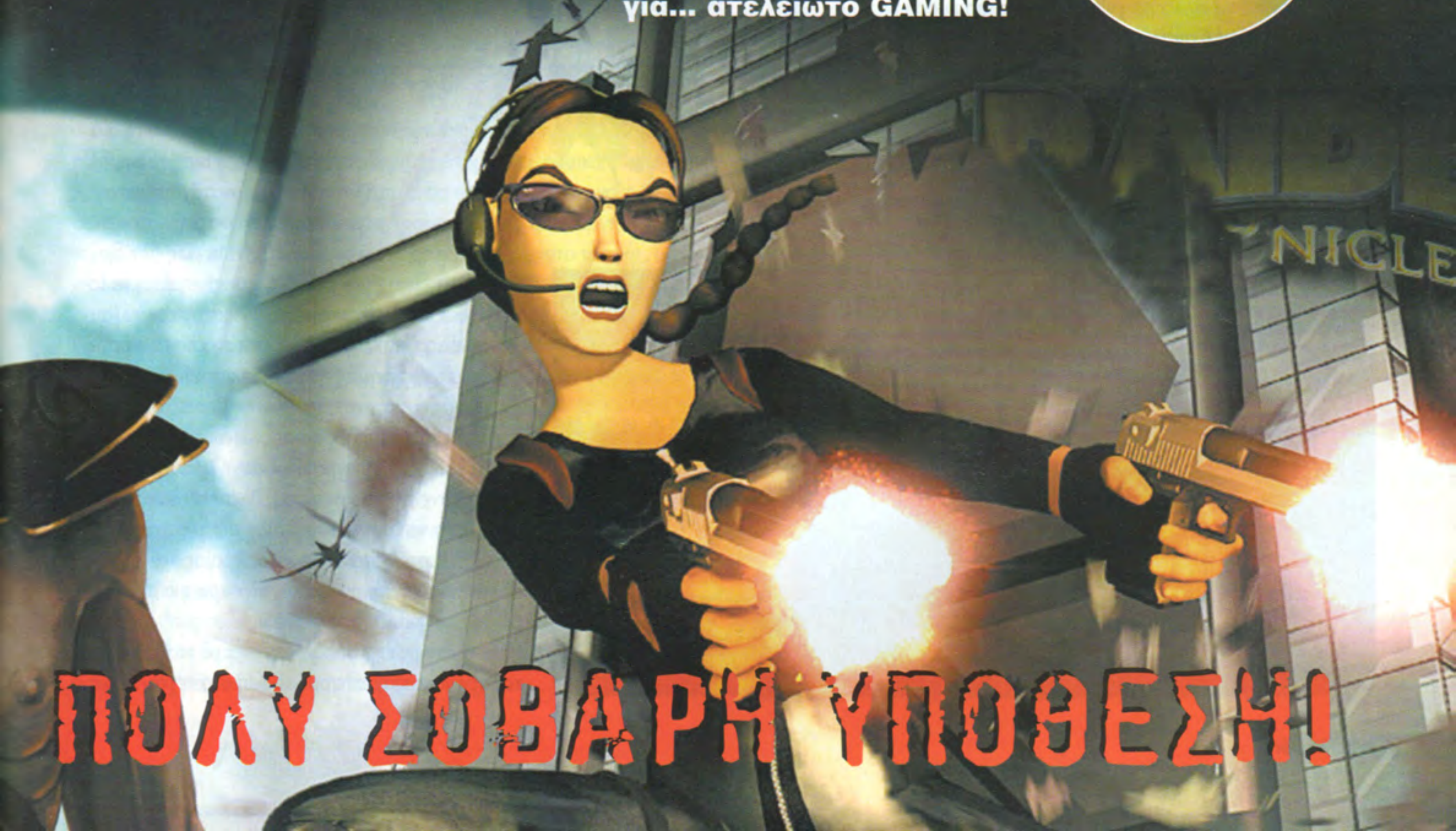
Περιέχονται:

• DEMOS • TRAILERS • PATCHES • WALLPAPERS
• UTILITIES και... πολλά extras και εκπλήξεις!

Στο δεύτερο CD-ROM

Demos & Shareware Games

Τα καλύτερα PLAYABLE DEMOS και SHAREWARE GAMES διαλεγμένα ένα προς ένα για... ατελείωτο GAMING!



ΠΟΛΥ ΣΟΒΑΡΗ ΥΠΟΘΕΣΗ!

του Derek dela Fuente

WARRIOR KINGS

Από τη Sierra

Στρατηγική για... βασιλιάδες



Η παραγωγός του παιχνιδιού Black Cactus, που ιδρύθηκε το 1999 και απασχολεί αυτή τη στιγμή 21 άτομα (σχεδιαστές, artists και προγραμματιστές), είναι μία από τις πλέον αναπτυσσόμενες εταιρείες του χώρου. Το εν λόγω παιχνίδι αποτελεί την πρώτη δουλειά της στο χώρο των PCs και πρόκειται για ένα RTS, το οποίο θα κυκλοφορήσει υπό την αιγίδα της Sierra. Λόγω της κοντινής μου απόστασης από τα γραφεία της εταιρείας είχα την ευκαιρία να συνομιλήσω με αρκετά από τα μέλη της ομάδας Black Cactus.

Το Warrior Kings μάς μεταφέρει σε έναν φανταστικό μεσαιωνικό κόσμο, στον οποίο πολλά μικρά βασίλεια μάχονται για την κυριαρχία σε μία αχανή έκταση γεμάτη ιππότες και δαίμονες. Εσείς θα είστε επικεφαλής ενός νέου βασιλείου, γεννημένου από τις στάχτες ενός παλαιότερου και πολύ γενναίου. Προκειμένου να επαναφέρετε τη χαμένη δόξα στο βασίλειό σας, θα πρέπει να βάλετε μια τάξη στο γενικότερο χάος που επικρατεί και να θέσετε όλα τα επιμέρους βασίλεια υπό την κυριαρχία του δικού σας.

Το Warrior Kings μάς μεταφέρει σε έναν φανταστικό μεσαιωνικό κόσμο.

Οπως προανέφερα, το παιχνίδι είναι ένα 3D RTS το οποίο κατά βάση ακολουθεί την πεπατημένη των σχετικών τίτλων. Η εταιρεία, όμως, ήθελε να το διαφοροποιήσει κάπως από τα άλλα παιχνίδια του είδους (Shogun, Ground Control κ.λπ.). Στελέχη της Black Cactus δηλώνουν: "Πιστεύουμε πως οι τακτικές και η πολεμική στρατηγική ενδυναμώνουν όταν υπάρχουν και οικονομικοί στόχοι για να επιτεθεί κάποιος σε πραγματικό χρόνο. Στο Shogun, για παράδειγμα, οι μάχες ήταν καθαρά στρατιωτικές και ο μόνος σκοπός σας ήταν να νικήσετε τον εχθρό. Οταν όμως έχετε και οικονομικές τακτικές σε ένα παιχνίδι, τότε έχετε και περισσότερες επιλογές, οι οποίες το διευρύνουν. Το στυλ του οικονομικού στοιχείου θα είναι γνώριμο στους φίλους του Age of Empires. Από τα κτίρια και την οικονομία μέχρι τη συγκρότηση ισχυρών στρατών το Warrior Kings γεφυρώνει το χάσμα ανάμεσα στο στρατηγικό και το πλήρες στοιχείο ενός πολεμικού RTS."



Στο παιχνίδι θα υπάρχουν τριών ειδών resources: φαγητό, πέτρες/ξύλα και μέταλλα. Ολες αυτές οι πηγές είναι σημαντικές, αλλά ο παίκτης θα πρέπει να φανεί έξυπνος και να επιλέξει τι πρέπει να συλλέξει και πότε. Η όλη φιλοσοφία του παιχνιδιού επιτρέπει στον παίκτη να τροποποιήσει, εύκολα και γρήγορα, διάφορα σύνθετα ζητήματα όπως είναι η συμπεριφορά των χωρικών σε κάποιες συγκεκριμένες οικονομικές καταστάσεις, το πώς θα γίνεται η καλύτερη διαχείριση των πρώτων υλών κ.ά. Ενας εκ των συντελεστών, ο κ. Bristow, δήλωσε: "Ο τρόπος με τον οποίο είναι διαρθρωμένος ο τομέας της οικονομίας επιτρέπει στον παίκτη τη δημιουργία κέντρων συγκέντρωσης πηγών, τα οποία είναι πολύ σημαντικά για την έκβαση του παιχνιδιού, διότι αποτελούν στόχους των αντιπάλων σας! Οπότε καταλαβαίνετε πως δεν θα πρέπει να δίνετε μόνο μάχες για να κερδίσετε το παιχνίδι. Η καταστροφή τέτοιων κατασκευών (συγκέντρωσης υλικού) θα έχει άμεση επίπτωση στις ενέργειες της μεριάς που δέχτηκε το πλήγμα. Αν, για παράδειγμα, καταστρέψετε κάποιες αποθήκες φαγητού του αντιπάλου σας, τότε θα του καταφέρετε ένα καίριο πλήγμα. Προσοχή μόνο γιατί μπορεί να κάνει το ίδιο σε εσάς. Βλέπετε, λοιπόν, πως θα πρέπει να διατηρείτε μια σχετική ισορροπία ανάμεσα στους τομείς της οικονομίας και της στρατηγικής, κάτι που κάνει σίγουρα πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι."



Ξεκινάτε με ένα απλό χωριό και με το πέρασμα του χρόνου αποκτάτε πρόσβαση στο τεχνολογικό



"δέντρο". Με την πρόοδό σας αυτή μπορείτε να χτίσετε τεράστιες πόλεις, πανίσχυρους στρατούς και πολύ δυνατά όπλα. Κάθε φορά που θα ξεκινάτε ένα νέο παιχνίδι, το τεχνολογικό δέντρο που θα έχετε στη διάθεσή σας θα διαφέρει, αφού ανάλογα με τις ενέργειες και την πορεία σας θα αποκτάτε πρόσβαση σε κάποιο "μονοπάτι" (Holy, Evil ή Technology), οπότε θα έχετε στη διάθεσή σας διαφορετικές τεχνολογίες. Αυτό σημαίνει πως, ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι, δεν θα ξαναπεράσετε τις ίδιες καταστάσεις, καθώς υπάρχουν 5 εναλλακτικές "ιστορίες" σε αυτό. Ακόμη έχει προβλεφθεί και χάρτης για multiplayer παιχνίδι, στο οποίο θα μπορούν να πάρουν μέρος έως και 8 άτομα. Και εδώ θα υπάρχουν διαφορετικοί τύποι παιχνιδιού, για όλα τα γούστα. Ο σχεδιασμός των εν λόγω χαρτών έχει γίνει από την αρχή - δεν αποτελούν δηλαδή "κομμάτι" του single player, αλλά νέο, ξεχωριστό τμήμα. Επίσης, θα πρέπει να επιλέξετε εξαρχής το μονοπάτι που θα ακολουθήσετε, καθώς από αυτό εξαρτάται η τεχνολογική εξέλιξή σας.



Πριν να ξεκινήσετε να κατακτάτε νέες περιοχές, θα πρέπει να έχετε πρώτα φτιάξει ισχυρές πόλεις, σταθερή οικονομία και, φυσικά, έναν αξιόλογο στρατό. Για να συμβεί το τελευταίο θα πρέπει αφ' ενός να φροντίσετε να έχετε αρκετά μεταλλεύματα προκειμένου να δημιουργήσετε νέα ισχυρότερα όπλα, αφ' ετέρου να έχετε αρκετά αποθέματα τροφής. Γιατί αν δεν μπορείτε να εξασφαλίσετε τροφή στους πολεμιστές και στα ζώα σας, μην περιμένετε να ανταποκριθούν. Ειδικά οι troops σας συνηθίζουν να "παίρνουν" ένα καλό γεύμα πριν από κάθε μάχη. Οπότε θα πρέπει να φροντίσετε για το σχετικό ανεφοδιασμό τους με τη χρήση των ειδικών οχημάτων. Προσοχή όμως γιατί αν η γραμμή τροφοδοσίας κοπεί, τότε οι αντοχές του στρατού σας δεν θα είναι και τόσο ισχυρές. Οπότε θα πρέπει να έχετε αναθέσει σε μερικούς στρατιώτες τη φύλαξη των οχημάτων ανεφοδιασμού.

Με βάση όλα όσα μας αποκάλυψαν οι υπεύθυνοι δημιουργίας του παιχνιδιού, θα πρέπει να περιμένουμε ένα RTS διαφορετικό από τ' άλλα. Μάλιστα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως Role Playing-Strategy παιχνίδι. Από τους πολεμικούς σχηματισμούς που θα πρέπει να ακολουθήσουμε κατά τη διάρκεια μιας μάχης μέχρι και τα οικονομικά στοιχεία, το παιχνίδι μάς μεταφέρει σε έναν διαφορετικό κόσμο.

STARS SUPERNOVA GENESIS

Από την Empire

Το απόλυτο διαστημικό παιχνίδι στρατηγικής;

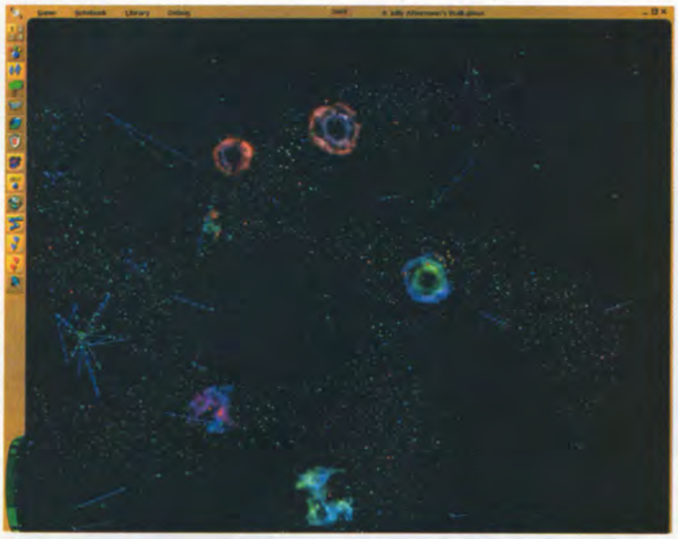
Πολλοί από εσάς μάλλον δεν θα θυμάστε το αρχικό παιχνίδι Stars. Επρόκειτο για ένα πολεμικό διαστημικό παιχνίδι στρατηγικής, χωρίς πολλά ιδιαίτερα στοιχεία, όπως εισαγωγικά βίντεο και εντυπωσιακά γραφικά. Οι δημιουργοί του (είναι οι ίδιοι που βρίσκονται πίσω από τη δημιουργία των φύλλων εργασίας του Excel) αποφάσισαν πως η ευχαρίστηση που προσφέρει ένα παιχνίδι προέρχεται από το παίξιμό του και όχι από το να το "βλέπει" κάποιος.

Το Stars, λοιπόν, ήταν ένα παιχνίδι αποικισμού στο οποίο η έννοια του διαστήματος ήταν κάπως απροσδιόριστη. Εξαρτιόταν αποκλειστικά και μόνο από τις εντολές που δίνατε μέσω των ειδικών (12 τον αριθμό) παραθύρων. Η "γοητεία" του ήταν το μέγεθος και οι επιλογές του, οι οποίες φαίνονταν ατέλειωτες.

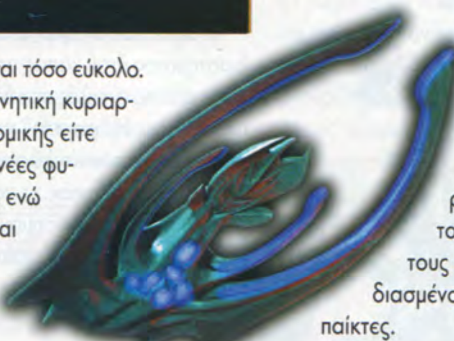
Τώρα, λοιπόν, το παιχνίδι μάς έρχεται πλήρως ανανεωμένο, μέσω του επίσημου sequel του, του Stars! Super Nova. Τα πρώτα σχόλια της Empire γι' αυτό ήταν: "Η όψη του παιχνιδιού έχει αλλάξει ριζικά, προκειμένου να τραβήξει το ενδιαφέρον μεγαλύτερης μερίδας του κοινού, χωρίς να παραξενέψει ταυτόχρονα τους παλιούς χρήστες. Το Stars έχει ένα πολύ πιστό κοινό και βασιστήκαμε σε αυτό για τη δημιουργία του sequel. Το Supernova θα περιλαμβάνει υψηλότατες γραφικές αναλύσεις 24-bit χρώματος. Επίσης, τόσο η εισαγωγή όσο και ο ήχος θα είναι αριστουργηματικά."

Το sequel θα έχει το ίδιο "βάθος" με το αρχικό, αλλά χωρίς όλη αυτήν τη μικρο-διαχείριση που υπήρχε σε αυτό. Οι χρήστες θα μπορούν να ορίζουν μόνοι τους το επίπεδο δυσκολίας, ενώ, όταν θα παίζουν μέσω Internet, θα μπορούν να επιλέξουν το παιχνίδι που ταιριάζει στο δικό τους επίπεδο εμπειρίας. Αυτά σε συνδυασμό με το πιο φιλικό user interface, θα έχουν ως αποτέλεσμα έναν τίτλο που απευθύνεται σε μια ευρεία αγορά. Το tutorial, το οποίο εξυμνήθηκε πολύ στο πρώτο παιχνίδι, θα είναι ακόμα καλύτερο και έτσι δεν θα υπάρχουν παίκτες που θα ισχυριστούν πως είναι ένα δύσκολο παιχνίδι για να το μάθει κάποιος.





Το να εξηγήσεις ακριβώς το παιχνίδι δεν είναι τόσο εύκολο. Ωστόσο ο βασικός του "στόχος" είναι η πλανητική κυριαρχία, η οποία θα επέλθει μέσω είτε της οικονομικής είτε της πολεμικής οδού. Το Supernova περιέχει νέες φυλές, καθεμία με τα δικά της χαρακτηριστικά, ενώ θα έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε και τη δική σας. Η ομάδα δημιουργίας του παιχνιδιού, η Mare Crisium, μας εξηγεί γενικά για το παιχνίδι: "Είχαμε δύο βασικούς λόγους που μας ώθησαν στη δημιουργία αυτού του sequel. Αρχικά υπήρχαν πολλά πράγματα που θέλαμε να κάνουμε στο αρχικό αλλά δεν προλάβαμε λόγω χρόνου. Το νέο Supernova διατηρεί μία ισχυρή ισορροπία ανάμεσα στο gameplay και στο οπτικό τμήμα. Ο δεύτερος και πιο σημαντικός λόγος είναι πως ποτέ δεν ήμαστε ικανοποιημένοι με όσα συμπεριλάμβανε το Stars. Για παράδειγμα, οι λειτουργίες της διπλωματίας και της εξυπνάδας ήταν αρκετά περιορισμένες."



Η όψη του παιχνιδιού έχει αλλάξει ριζικά, χωρίς να παραξενέψει τους παλιούς χρήστες.

Στο Stars! Supernova Genesis πολλά στοιχεία του gameplay έχουν εμπλουτιστεί, ειδικά όσον αφορά στην οικονομία. Για παράδειγμα, η ταχύτητα της εξερεύνησης δεν είναι απαραίτητο να συμβαδίζει με την οικονομική δύναμη. Από την άλλη, ο κώδικας της engine του παιχνιδιού είναι μακράν απλούστερος από αυτόν του πρωτότυπου Stars. Η "κολόνα" του παιχνιδιού είναι προφανώς τα αστρόπλοια και οι βάσεις. Το αρχικό Stars περιλάμβανε δύο βασικά είδη μονάδων, τις αποικίες και fleets. Τώρα, λοιπόν, έρχεται να προστεθεί μια τρίτη μονάδα, οι κατάσκοποι. Σκοπός αυτής της κίνησης ήταν να αποκτήσει το παιχνίδι ένα κατά πολύ πλουσιότερο περιβάλλον και μια μεγαλύτερη ποικιλία όσον αφορά στις τακτικές. Οι υπάρχοντες κατάσκοποι έχουν διαφορετικές προσωπικότητες και ικανότητες, οι οποίες μπορεί να βελτιωθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Συνήθως οι ικανότητές τους είναι ανάλογες των μισθολογικών απαιτήσεών τους. Από την άλλη, υπάρχουν 16 "γραμμές" κατασκευής πλοίων και κάθε παίκτης θα παίρνει ξεχωριστή "γραμμή" από τους άλλους, ούτως ώστε να αποφευχθούν οι συγκρούσεις ανάμεσα σε δύο πανομοιότυπα αστρόπλοια. Επίσης, στο παιχνίδι θα βρείτε και άλλα είδη πλοίων, όπως πειρατικά, ερειπωμένα καθώς και μυστηριώδη πλοία.

Οι τρόποι με τους οποίους μπορείτε να φτάσετε στη νίκη είναι πολλοί και πάντα διαθέσιμοι σε κάθε είδος σεναρίου. Οι τυπικές συνθήκες νίκης περιλαμβάνουν τους παρακάτω τρόπους:

- Καταστρέφοντας κάτι, κάποιον ή όλους!
- Καταλαμβάνοντας και κρατώντας υπό την κατοχή σας ένα ή περισσότερα συστήματα, για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.
- Αμυνόμενοι με κάποιο σύστημα για κάποια χρόνια.
- Εχοντας την καλύτερη οικονομία για μερικά χρόνια.
- Φτάνοντας σε ορισμένο επίπεδο γνώσης.
- Αδειάζοντας τον κόσμο σας, πριν από την εμφάνιση κάποιας καταστροφής.

Τα όπλα και οι τεχνολογίες δεν είναι οι ίδιες με αυτές του αρχικού Stars. Οι βασικές τεχνολογίες είναι ουσιαστικά και κατά βάση οι ίδιες, αλλά τα ονόματα, το κόστος του, οι ιδιότητες και οι συμπεριφορές τους είναι παντελώς νέες.

Η ποικιλία στα είδη του σεναρίου επιτρέπει στους παίκτες να βιώσουν οποιαδήποτε εμπειρία παιξίματος: από ένα απλό παιχνίδι για έναν παίκτη διάρκειας μόλις δύο ωρών, μέχρι on-line παίξιμο για 16 παίκτες που διαρκεί μήνες! Επίσης, η εταιρεία εξασφαλίζει πολλά επίπεδα ελέγχου για όλους τους παίκτες, ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού που τους αρέσει. Το όλο interface του παιχνιδιού είναι σχεδιασμένο με τέτοιον τρόπο ώστε να είναι πιο προσιτό στους παίκτες.

Γενικά το Stars! Supernova Genesis περιέχει αρκετές βελτιώσεις σε σχέση με τον προκάτοχό του, χωρίς όμως να χάνει όλα αυτά τα στοιχεία που το έκαναν ιδιαίτερα αγαπητό στους φίλους του.

MAGIC & MAYHEM: ART OF MAGIC

Από τη Charybdis

Η τέχνη της μαγείας

Το αρχικό Magic & Mayhem σχεδιάστηκε από τη Mythos Games, η οποία ήταν γνωστή για τους τίτλους της σειράς X-Com. Το sequel όμως αναπτύχθηκε από τη Charybdis. Το Art of Magic καταφέρνει να συνδυάσει στοιχεία RTS, RPG και adventure σε μία νέα εμπειρία που όμοιά της δεν θα έχουν ξαναδεί οι gamers που αναζητούν κάτι καινούριο. Το πολυαναμενόμενο αυτό sequel θα κυκλοφορήσει στις αρχές του 2001. Εκτυλίσσεται σε ένα αισθησιακό τρισδιάστατο περιβάλλον και ο παίκτης ελέγχει έναν νέο μάγο, ο οποίος ζει σε έναν κόσμο που περικλείεται από χαοτικές δυνάμεις. Κάθε φατρία προσπαθεί να αποκτήσει τον έλεγχο του κόσμου, βάζοντας τους στρατούς της να πολεμήσουν σε σκληρές μάχες. Οι παίκτες, οπλισμένοι με λίγες δυνάμεις και ξόρκια, θα πρέπει να τιθασεύσουν τις μαγικές ικανότητές τους και να διοικήσουν τις στρατιές τους προκειμένου να είναι αυτοί οι τελικοί επιζώντες. Οσο θα προοδεύουν μέσα στο παιχνίδι, θα μαθαίνουν νέα skills τα οποία θα μπορούν να χρησιμοποιήσουν στη συνέχεια. Σταδιακά θα αποκαλύπτεται μία δυσοίωνη πλοκή στην ιστορία. Προκειμένου να αποκτήσουμε μια καλύτερη άποψη για το παιχνίδι, μίλησα με κάποια άτομα από την ομάδα παραγωγής.

Derek Dela Fuente: *Χρησιμοποιείτε την ίδια μηχανή με αυτήν του προηγούμενου παιχνιδιού;*

Charybdis: Οχι, χρησιμοποιούμε νέα 3D engine, στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη της οποίας δώσαμε μεγάλη προσοχή. Στόχος μας ήταν να δημιουργήσουμε μία καλύτερη από την προηγούμενη μηχανή. Αν και strategy, το background είναι πλήρως τρισδιάστατο και πιστεύουμε πως με αυτόν τον τρόπο θα φέρουμε πιο κοντά τον παίκτη με τον κόσμο του παιχνιδιού.

DDF: *Η ανάπτυξη των χαρακτήρων είναι η ίδια;*

CH: Είναι παρόμοια. Τώρα μπορείς να εντοπίσεις την εμπειρία που έχουν αποκτήσει τα υπόλοιπα μέρη της ομάδας σου, καθώς και τη δική σου. Τα φυλαχτά θα αποκτώνται ως επιβράβευση των κόπων σας και δεν θα "αγοράζονται" με experience points.

DDF: *Τι βασίλεια θα υπάρχουν;*

CH: Θα υπάρχουν τρία βασίλεια. Αυτή τα φορά θα ανταποκρίνονται στη νόμιμη, τη φυσική και τη χαοτική μαγεία, προκειμένου να συμπληρώσουμε τη νέα ιστορία. Επίσης, οι τοποθεσίες ανταποκρίνονται γεωγραφικά στην Ευρώπη, πριν από την πλυμμύρα της λεκάνης της Μεσογείου.

DDF: *Στον προηγούμενο τίτλο υπήρχαν 45 χάρτες. Πόσοι θα υπάρχουν τώρα; Θα περιλαμβάνονται και νέες ιδέες;*

CH: Θα υπάρχουν περίπου 42, εξαιρώντας τους skirmish και multiplayer χάρτες. Το πρωτότυπο παιχνίδι περιλάμβανε λίγους γρίφους σε σχέση με τον αριθμό των χαρτών. Από τη μεριά μας διατηρούμε την ίδια αναλογία, αλλά δίνουμε περισσότερη έμφαση στη στρατηγική της μάχης. Στο single-player οι παίκτες θα πρέπει να ολοκληρώσουν αποστολές, όπως να κλέψουν αντικείμενα από φρουρούμενα κάστρα, να απελευθερώσουν φυλακισμένους, να δραπετεύσουν οι ίδιοι από φυλακές, να αποφύγουν φρουρούς και να πολεμήσουν σε απαγορευμένες περιοχές χωρίς πολλά αποθέματα δύναμης.



DDF: *Εχετε εμπλουτίσει τα ξόρκια;*

CH: Υπάρχουν πολλά νέα ξόρκια και δημιουργήματα, ενώ η 3D engine μάς επέτρεψε να βελτιώσουμε τα ειδικά εφέ και γενικά την εικόνα του παιχνιδιού.

DDF: *Ποια θα είναι τα μαγικά αντικείμενα και artifacts;*

CH: Τα μαγικά αντικείμενα εισάγονται κυρίως με τα νέα μάγια, αλλά χρησιμοποιούνται για τον ίδιο λόγο με το πρώτο παιχνίδι. Τα artifacts είναι παρόμοια, καθώς εξασφαλίζουν ξόρκια και ικανότητες μίας χρήσεως. Πάντως, έχουμε διατηρήσει ίδιο το στυλ της μαγείας με αυτό του πρώτου Magic & Mayhem.

DDF: *Πώς είναι η μουσική αυτή τη φορά;*

CH: Voodoo Sound. Εχουμε ήδη στη διάθεσή μας ορισμένα πολύ καλά τραγούδια και πιστεύουμε πως η μουσική θα είναι εξαιρετική.



DDF: *Ποια θα είναι τα είδη των παικτών που θα συμμετέχουν στο παιχνίδι;*

CH: Διατηρούμε τα ίδια επίπεδα δυσκολίας, τα οποία λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο. Μια και το βασικό gameplay του original τίτλου ήταν τόσο καλό, θελήσαμε να το διατηρήσουμε αναλλοίωτο. Οι δε χαρακτήρες παραμένουν οι ίδιοι, δηλαδή θα βρείτε τους Wizard, Initiate, Apprentice και Adept.

DDF: *Δώστε μας την εξέλιξη της ιστορίας του παιχνιδιού. Θα ξεκινά από εκεί όπου τελείωσε το πρώτο μέρος;*

CH: Η ιστορία του παιχνιδιού εκτυλίσσεται 500 χρόνια πριν από αυτήν του πρώτου τίτλου και μπορούμε να πούμε πως είναι ένα "prequel". Ο παίκτης θα παίξει το ρόλο του Aurax, ο οποίος ζει μια ευχάριστη ζωή σε ένα ειρηνικό χωριό. Ο πατέρας του τον στέλνει να επισκεφθεί την αδερφή του, τη Naida, στα κοντινά δάση. Εκεί αρχίζει η περιπέτειά μας. Ο Aurax ανακαλύπτει πως η αδερφή του κάνει χρήση της μαγείας και εκείνη προθυμοποιείται να τον μάθει να χρησιμοποιεί τις έμφυτες μαγικές δυνάμεις του. Ενώ έχουν αρχίσει, το χωριό δέχεται επίθεση από σκελετούς και οι φίλοι μας σπεύδουν προς υπεράσπισή του.

DDF: *Ποια είναι το καλύτερα στοιχεία του, αυτά που θα τραβήξουν τους gamers;*

CH: Το gameplay του, η ευκολία στο χειρισμό και η διασκέδαση που προσφέρει.

PC





του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

THE MYSTERY GAME

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος για ένα καινούριο adventure, που προσωρινά χρησιμοποιεί το κωδικό όνομα THE MYSTERY GAME και ετοιμάζεται από την Digital Soapbox. Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο επίσημο site του παιχνιδιού, στη διεύθυνση http://www.digital-soapbox.com/thegame/, το οποίο έχει το μοτίβο "Adventure games are NOT dead. They've just been regrouping".

IN COLD BLOOD

Η ρωσική εταιρεία BUKA Entertainment ανακοίνωσε ότι κυκλοφόρησε την έκδοση του IN COLD BLOOD, του ιδιόμορφου (action) adventure game της γνωστής μας Revolution, το οποίο κυκλοφορεί από τη Ubi Soft. Αλήθεια, εμείς πότε θα το δούμε εδώ;

Στο παιχνίδι υποδύεσαι τον John Cord, έναν Βρετανό μυστικό πράκτορα, ο οποίος ξυπνά μία μέρα σε ένα άγνωστο μέρος χωρίς να θυμάται σχεδόν τίποτα, εκτός από το ότι τον έχουν προδώσει. Ο παίκτης χρησιμοποιεί διάφορα gadgets υψηλής τεχνολογίας, ενώ όσοι έχουν δει το παιχνίδι μιλούν με τα καλύτερα λόγια. Περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση http://www.revolution.co.uk.

GAMING RADIO STATION!

Η πιο παράξενη είδηση που διάβασα σχετικά με τα computer games τον τελευταίο χρόνο. Η Capital Interactive θα έχει ανοίξει, όταν εσείς διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το πρώτο "καθαρό" gaming radio station! O nRage, όπως λέγεται ο σταθμός, είναι σχεδιασμένος κυρίως για τους on-line gamers και συνδυάζοντας uptempo και hard-edge music θα συνοδεύει τις εναλλασσόμενες διαθέσεις των σύγχρονων gamers! Στόχος του τα 12.000.000 χρηστών, αριθμός στον οποίο υπολογίζονται ότι ανέρχονται σε παγκόσμιο επίπεδο οι on-line gamers!

INFOGRAMES - HASBRO

Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος ότι η Infogrames θέλει να αγοράσει τη Hasbro Interactive, στην οποία ανήκουν η Wizards of the Coast, αλλά και τα παιχνίδια Civilization, Falcon, Roller Coaster Tycoon - Monopoly - Pokemon - Action Man - Frogger κ.ά. Τελικά, η αγορά έγινε για $100.000.000 παρακαλώ (περίπου 4 δισ. δικά μας χρήματα - όσο περίπου κόστισε και ο Τοβάνι στον Ολυμπιακό - τζάμπα πράγμα δηλαδή ...)! Ταυτόχρονα εξασφάλισε μία 15χρονη άδεια προκειμένου να κυκλοφορεί σε computer games τα παιχνίδια που παράγει η μητρική Hasbro.

RIDDLE OF THE SPHINX

Οταν διαβάζετε αυτό το τεύχος θα έχει ήδη κυκλοφορήσει στη χώρα μας το εκπληκτικό RIDDLE OF THE SPHINX από την Dreamcatcher, η οποία μάλιστα κάνει μία πολύ επιθετική διαφημιστική καμπάνια σχετικά με τα adventure games στις ΗΠΑ. Καλώς εχόντων των πραγμάτων, θα το παρουσιάσουμε στο επόμενο τεύχος.

Ο SCHAFER ΞΑΝΑΧΤΥΠΑ!

Ο "πολύς" Tim Schafer, δημιουργός των παιχνιδιών GRIM FANDANGO και FULL THROTTLE, ανακοίνωσε τη δημιουργία μίας νέας εταιρείας με το όνομα Double Fine Productions (http://www.doublefine.com/). O Tim Schafer, που εκτός από τα πιο πάνω παιχνίδια έχει δουλέψει και στο Day of the Tentacle, έδωσε μία συνέντευξη πριν από λίγες μέρες στην οποία εξηγεί το γιατί έφυγε από τη LucasArts αλλά και τα μελλοντικά του σχέδια. Είπε λοιπόν ανάμεσα στ' άλλα ότι έφυγε από τη LucasArts έπειτα από 10 χρόνια εργασίας σε αυτήν γιατί ένιωθε ότι είχε "βολευτεί" και ήθελε να δοκιμάσει τις δυνατότητές του. Δημιούργησε τη νέα εταιρεία τον Ιούλη του 2000 και οι περισσότεροι συνεργάτες του είναι πρώην στελέχη της LucasArts. Το παιχνίδι που ήδη ετοιμάζουν θα είναι ένα adventure game για τις κονσόλες. Αρνήθηκε να πει για ποια εταιρία το φτιάχνει, μια και δεσμεύεται από συμφωνητικό, αλλά είναι προφανές ότι πρόκειται για μία από τις Sony, Sega ή Microsoft. Δήλωσε ότι δεν έχει σκοπό να ασχοληθεί, προς το παρόν, με το PC gaming μια και είναι προσανατολισμένος στις next generation consoles!

Ολο και περισσότεροι δημιουργοί στρέφονται προς τις κονσόλες, κατάσταση η οποία με ψιλοανησυχεί. Κάποιες πρώτες σκέψεις σχετικά με την άνοδο που παρουσιάζουν σε βάρος των PCs έχω ήδη αναφέρει στην στήλη THE DARK SIDE OF GAMING, αλλά μάλλον θα επανέλθω στο θέμα αυτό σε κάποιο από τα επόμενα άρθρα μου.

ZERO GBC

Μια και ο λόγος για τα adventure games στις κονσόλες, θα αναφερθώ σε ένα adventure που ετοιμάζεται από την ιταλική εταιρεία 7th Sense για το GameBoy Color. Η system engine θυμίζει πάρα πολύ το Sam & Max της LucasArts και το παιχνίδι ονομάζεται ZERO GBC. Περισσότερες πληροφορίες καθώς και ένα demo του παιχνιδιού μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.7th-sense.net/7thsense/eng/zerogbc.htm.

EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS

Η Sony Online Entertainment ανακοίνωσε την κυκλοφορία του EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS, το οποίο θα έχει κυκλοφορήσει κανονικά στην αγορά όταν εσείς διαβάζετε αυτό το άρθρο. Το EverQuest, με τους περίπου 300.000 χρήστες του, είναι το μεγαλύτερο online RPG, και το EverQuest: The Scars of Velious το πρώτο expansion pack της εταιρείας που πωλείται ξεχωριστά από το πρωτότυπο παι-





RIDDLE OF THE SPHINX της Dreamcatcher





EVERQUEST: THE SCARS OF VELIOUS της Verant Interactive

χνίδι. Για να το παίξεις πρέπει να έχεις παίκτες επιπέδου 35 και άνω. Προσθέτει μία νέα μυστικιστική αποστολή στην παγωμένη ήπειρο του Velious, που βρίσκεται νότια από την Antonica και περιέχει τέρατα, όπως τα frost giants, ice dragons, snow orcs, cave bears, Snowfang gnolls, storm giants και ottermens. Για όσους ενδιαφέρονται για τα γραφικά του, τους πληροφορώ ότι περιέχει τρεις φορές περισσότερα πολύγωνα και μεγαλύτερα textures απ' ό,τι ο τρέχων κόσμος του EverQuest.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Η Red Storm Entertainment ανακοίνωσε ότι, τελικά, το FREEDOM: FIRST RESISTANCE πήγε για τη λεγόμενη "χρυσή μήτρα" στα μέσα του Δεκέμβρη. Ετσι, όταν διαβάζετε αυτό το τεύχος, το παιχνίδι λογικά πρέπει να έχει κυκλοφορήσει. Το Freedom: First Resistance είναι ένα παιχνίδι κυρίως adventure, αλλά περιέχει και λίγη action δράση. Είναι βασισμένο στα 3 science fiction βιβλία της Anne McCaffrey και εξιστορεί τις περιπέτειες τους Angel Sanchez, ενός αντάρτη επαναστάτη που μάχεται ενάντια στην κατάληψη της Γης από μία φυλή εξωγήινων, τους Catteni. Το παιχνίδι βασίζεται στη system engine του παιχνιδιού της Interplay Giants και θα τρέχει σε ανάλυση 800x600. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.redstorm.com/freedom/

SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY

Καιρός να ξαναπούμε λίγα λόγια για το SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY που θα κυκλοφορήσει αυτούς τους μήνες. Η δράση του εξελίσσεται το 2083 στον πλανήτη Argilus. Πριν από δέκα χρόνια έφτασαν εδώ οι πρώτοι άνθρωποι και βρήκαν εγκαταλελειμμένες πόλεις και τεράστιες βιομηχανικές εγκαταστάσεις που ήταν εν λειτουργία! Ζωή όμως πουθενά. Εσύ θα χειρίζεσαι δύο μέλη ενός διαστημικού σκάφους, του Angel, το οποίο ξαφνικά βρίσκεται εκτός λειτουργίας.

STAR WARS GALAXIES

Αυτό και αν είναι είδηση. Η LucasArts αποφάσισε, σε συνεργασία με τη Sony Online Entertainment, να δημιουργήσει ένα on-line RPG βασισμένο στο Star Wars Universe. Το παιχνίδι θα ονομάζεται STAR WARS GALAXIES, θα είναι ένα "μαζικό on-line RPG" που αναμένεται να κυκλοφορήσει το 2002 και το ετοιμάζει η Verant Interactive, που έχει δημιουργήσει το on-line RPG EverQuest. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.station.sony.com/starwars/

MONKEY ISLAND 4

Στο MONKEY ISLAND 4 έχουν ήδη αναφερθεί δύο από τα λεγόμενα "easter eggs", όρος που σημαίνει "κρυμμένα αστεία". Το πρώτο βρίσκεται στο Planet Threepwood. Αν κοιτάξεις προσεκτικά στη μέση του εστιατορίου θα δεις ένα κύπελλο (mug) της LucasArts. Το δεύτερο βρίσκεται στην περιοχή που "πέφτουν" οι βράχοι. Αν κοιτάξεις προς το λόφο, θα δεις ότι είναι γεμάτος με λογότυπα της LucasArts.

WIZARDS & WARRIORS

Οπως είχα γράψει, τελικά, κυκλοφόρησε ένα patch (έκδοση 1.0) για το WIZARDS & WARRIORS, από τη Heuristic Park, την εταιρεία που έφτιαξε το παιχνίδι. Η Activision επίσημα δεν το υποστηρίζει, αλλά εμάς τι μας νοιάζει; Διορθώνει σχεδόν όλα τα bugs που έχουν καταγραφεί και βελτιώνει ακόμη περισσότερο το lightning κάτω από το Direct3D. Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση: http://www.Heuristicpark.com/ Σημειώστε ότι έχει μέγεθος 1,13MB και υποστηρίζει όλα τα saved games που μπορεί να έχετε κάνει. Επειδή δοκίμασα το patch, αλλάζω τη βαθμολογία μου σε 91 και το συνιστώ ΑΝΕΠΙΦΥΛΑΚΤΑ σε όλους τους φίλους των πραγματικών CRPGs. Φυσικά, αυτά ισχύουν ΜΟΝΟ με την προϋπόθεση ότι μαζί με το παιχνίδι κάνετε install και το συγκεκριμένο patch. Μακάρι να έβγαζε και η Blizzard ένα αντίστοιχο patch για το Diablo2.

DEUS MULTIPLAYER

Η ION Storm, τελικά, κυκλοφόρησε το πολυαναμενόμενο multiplayer patch για το action/role-playing παιχνίδι της DEUS EX. Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να το κατεβάσετε στη διεύθυνση http://www.ionstorm.com/news.asp. Εκτός από την multiplayer προσθήκη το patch διορθώνει και αρκετά bugs του παιχνιδιού, ενώ βελτιώνει κατά πολύ την απόδοση κάτω από το Direct3D. Το μέγεθός του είναι περίπου 36MB.

SEADOGS PATCH

Η Bethesda κυκλοφόρησε ένα patch (έκδοση 1.02) για το πειρατικό RPG της SEADOGS. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση: http://seadogs. beth soft.com/main.html Εγώ ακόμη δεν έχω δει το παιχνίδι.

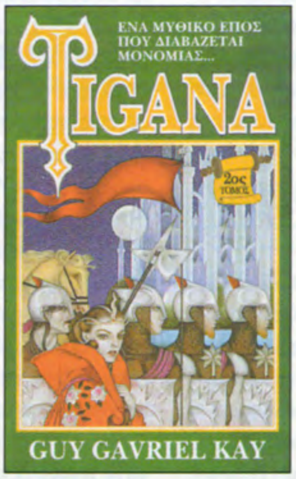
Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος, όποτε και αν είναι αυτό, μια και το περιοδικό ξανάγινε μηνιαίο. Είχα ετοιμάσει μία μεγάλη λίστα με τα RPGs που περιμένουμε, αλλά την τελευταία στιγμή με ενημέρωσαν ότι, τελικά, η στήλη θα είναι 2σέλιδη αυτόν το μήνα, οπότε τα αναμενόμενα CRPGs αναβάλλονται επ' αόριστον... PC

MASTER O



Ο Guy Gavriel Kay γεννήθηκε και μεγάλωσε στον Καναδά. Εδώ και χρόνια ζει στο Τορόντο και εργάζεται ως συγγραφέας και παραγωγός στο CBC Radio. Είναι πτυχιούχος Νομικής από το Πανεπιστήμιο του Τορόντο. Για τη συγγραφή των έργων του ταξιδεύει συχνά σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι εκδόσεις Anubis έχουν εκδώσει στα ελληνικά τα έργα του, τα οποία απολαμβάνουν μεγάλης επιτυχίας, καθώς ο συγγραφέας θεωρείται από τους λίγους στο είδος του.







Για παραγγελίες χονδρικής επικοινωνήστε με τον κ. Βράιλα ή την κ. Ψυχάκη στα τηλέφωνα: 3801761, 3801487 ή στο fax: 3801487

F FANTASY


GUY GAVRIEL KAY
ΤΟ ΔΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΟΥ
GUY GAVRIEL KAY
Η ΠΕΡΙΠΛΑΝΩΜΕΝΗ ΦΛΟΓΑ
GUY GAVRIEL KAY
Ο ΠΙΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟΣ ΔΡΟΜΟΣ
GUY GAVRIEL KAY
ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ
ΤΟΜΟΣ 1
GUY GAVRIEL KAY
ΕΝΑ ΤΡΑΓΟΥΔΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΜΠΟΝ
ΤΟΜΟΣ 2
Για να παραγγείλετε τα βιβλία, συμπληρώστε το κουπόνι στη σελίδα 163 του περιοδικού.

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΣΤΗΝ ΑΡΙΘΜΟΧΩΡΑ: ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ ΙΙΙ

Το τέλος της τριλογίας του εκπαιδευτικού παιχνιδιού

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Η Αριθμοχώρα αντιμετωπίζει τη μεγαλύτερη απειλή στην ιστορία της. Οι εξωγήινοι έχουν εξαπολύσει τεράστια επίθεση εναντίον της και όπου και να κοιτάξετε θα δείτε σκηνές εγκατάλειψης και αφανισμού. Οι αριθμοί χρειάζονται απεγνωσμένα τη βοήθειά σας. Μπορείτε να αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις και να βοηθήσετε τους αριθμούς να ξαναχτίσουν τα σπίτια τους;

Το παιχνίδι αυτό αποτελεί το τρίτο μέρος της εκπαιδευτικής σειράς τίτλων με θέμα τα μαθηματικά που μας προσφέρει η Γεννάδειος Σχολή, η οποία πάντα κρύβει εκπλήξεις για τους μικρούς μας φίλους.

Σίγουρα οι περισσότεροι από εμάς στο άκουσμα της λέξης "μαθηματικά" αποκτάμε αμέσως μία περίεργη έκφραση και στο νου μας αρχίζουν να κυκλοφορούν γεωμετρικά σχήματα, μαθηματικοί συμβολισμοί, προσθαφαιρέσεις, νούμερα, αιμοδίψεις καθηγητές και πράξεις. Υπάρχει, όμως, ένας πιο ευχάριστος τρόπος ώστε ένα μικρό παιδί να έχει πιο ευχάριστες εμπειρίες κατά την πρώτη επαφή του με τα μαθηματικά: τα προγράμματα της Γενναδείου Σχολής που βοηθούν τους νεαρής ηλικίας χρήστες να κάνουν ευχάριστα τα πρώτα τους βήματα στον κόσμο αυτής της επιστήμης. Στο παιχνίδι υπάρχουν οκτώ διαφορετικές δραστηριότητες που βοηθούν στην όξυνση της παρατηρητικότητας, στην απόκτηση ευχέρειας στους υπολογισμούς και τη σύγκριση ποσών, στην ομαδοποίηση δεδομένων κ.λπ. Ας δούμε, όμως, από κοντά τα παιχνίδια που περιλαμβάνει το πρόγραμμα.

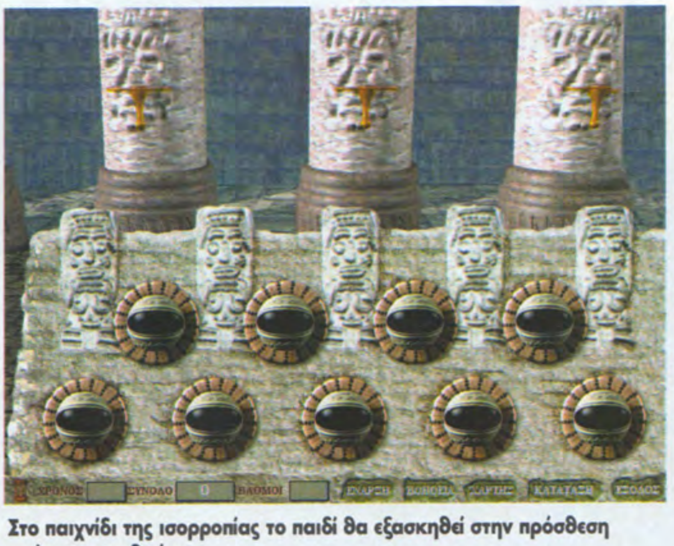


Ανάλογα με την πράξη που γράφει το τερατάκι, θα πρέπει να πέσει το αντικείμενο στη σωστή γούρνα.

Το παιχνίδι αποτελεί το τρίτο μέρος της εκπαιδευτικής σειράς τίτλων με θέμα τα μαθηματικά.

Ο Οδοποιός: Σε αυτό το παιχνίδι το παιδί θα μάθει να κάνει προσθέσεις κλασμάτων, ακέραιων και δεκαδικών αριθμών. Ανάλογα με κάθε ερώτηση μετακινεί τα τούβλα στο δρόμο και τον επεκτείνει μέχρι να φτάσει στο τέρμα του. Οι σωστές απαντήσεις προσθέτουν πόντους στη βαθμολογία του, ενώ οι λανθασμένες αφαιρούν. Ο παίκτης για κάθε σωστή απάντηση κερδίζει έναν πόντο και για να τελειώσει το επίπεδο πρέπει να απαντήσει σωστά σε δεκαπέντε ερωτήσεις. Η συνολική διάρκεια του παιχνιδιού είναι 180 δευτερόλεπτα.

Οι Τυφλοπόντικες: Στους τυφλοπόντικες ο παίκτης θα μάθει να αναγνωρίζει τα χρώματα και τα σχήματα. Στην οθόνη θα εμφανιστεί ένα σφυρί το οποίο μετακινεί με το mouse και το οποίο θα πρέπει να χρησιμοποιήσει για να χτυπήσει την ταμπέλα του τυφλοπόντικα. Ανά-



Στο παιχνίδι της ισορροπίας το παιδί θα εξασκηθεί στην πρόσθεση ακέραιων αριθμών.



Η κεντρική οθόνη του παιχνιδιού, όπου θα πρέπει να δώσουμε όνομα για τον παίκτη μας.

λογα με την ερώτηση θα μετακινήσει το ποντίκι στη φωλιά του τυφλοπόντικα και αν απαντήσει σωστά θα έχει την ευκαιρία να χτυπήσει τη σωστή ταμπέλα. Αν πετύχει το σωστό τυφλοπόντικα, θα κερδίσει πόντους· σε διαφορετική περίπτωση θα του αφαιρεθούν.

Ισορροπία: Στο παιχνίδι της ισορροπίας το παιδί θα εξασκηθεί στην πρόσθεση ακέραιων αριθμών. Θα χρησιμοποιήσει το mouse για να επιλέξει έναν αριθμό και στη συνέχεια θα πρέπει να διαλέξει μία από τις απαντήσεις που θα ισορροπήσουν το βάρος κάθε μικρού σκαντζόχοιρου που κουνά τα χέρια του. Στην επόμενη πίστα με τα πηγάδια θα επιλέξει τους αριθμούς που θα γεμίσουν κάθε πηγάδι. Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι 360 δευτερόλεπτα, ενώ κάθε σωστή απάντηση δίνει στον παίκτη από έναν πόντο. Ο παίκτης μπορεί να χάσει συνολικά πέντε πόντους, ενώ για να ολοκληρώσει το επίπεδο θα πρέπει να έχει τουλάχιστον δεκαπέντε σωστές απαντήσεις.

Οι Κύβοι: Το παιχνίδι αυτό θυμίζει σε όλους μας το ένδοξο Tetris. Από το επάνω μέρος της οθόνης πέφτουν κύβοι με αριθμούς. Ο παίκτης πρέπει να τοποθετεί μαζί τους αριθμούς που απαντούν στην ερώτηση. Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι 180 δευτερόλεπτα.

Ο Λαβύρινθος: Σε αυτό το παιχνίδι το παιδί θα μάθει να κάνει πράξεις (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό και διαίρεση) με τους ακέραιους αριθμούς. Ο παίκτης κινείται σε έναν λαβύρινθο και ανάλογα με την ερώτηση διαλέγει το σωστό μονοπάτι. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να βγει από το λαβύρινθο. Κάθε σωστή απάντηση δίνει έναν πόντο, ενώ κάθε λανθασμένη αφαιρεί έναν. Για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, πρέπει να έχουν απαντηθεί σωστά τουλάχιστον δύο ερωτήσεις.

Οι Καταρράκτες: Αλλο ένα παιχνίδι όπου ο παίκτης θα μπορέσει να κατανοήσει καλύτερα την έννοια της πρόσθεσης, της αφαίρεσης και του πολλαπλασιασμού των ακεραίων. Με το mouse θα πρέπει να κάνει κλικ σε ένα αντικείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη για να αλλάξει τη ροή του νερού του καταρράκτη. Ανάλογα με την πράξη που γράφει το τερατάκι, θα πρέπει να ρίξει το αντικείμενο στη σωστή γούρνα.

Σκοποβολή: Ενα παιχνίδι που θα βοηθήσει τα μικρά παιδιά να μάθουν την πρόσθεση και την αφαίρεση δεκαδικών, ακέραιων και κλασμάτων μέσα από τρία επίπεδα. Ανάλογα με την ερώτηση, ο παίκτης θα πρέπει να πυροβολήσει το φρούτο που έχει τη σωστή απάντηση. Για κάθε σωστή απάντηση θα κερδίζει έναν πόντο, ενώ για να ολοκληρώσει το παιχνίδι θα πρέπει να απαντήσει τουλάχιστον σε δεκαπέντε ερωτήσεις.

Ο Μυστικός Κωδικός: Στο τελευταίο παιχνίδι ο παίκτης θα πρέπει να συμπληρώσει τις σωστές απαντήσεις για να βρει το μυστικό κωδικό. Υπάρχουν ερωτήσεις για όλες τις πράξεις. Κάθε σωστή απάντηση αμείβεται με έναν πόντο, ενώ σε περίπτωση που ο παίκτης δεν απαντά σωστά του αφαιρείται ένας. Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι 180 δευτερόλεπτα και για να κερδίσετε θα πρέπει να απαντήσετε σωστά σε δέκα ερωτήσεις.

Εν κατακλείδι, αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα βοηθήσει τους μικρούς μας φίλους να κατανοήσουν με ευχάριστο τρόπο τα μαθηματικά. Το πρόγραμμα καλύπτει τις ανάγκες των παιδιών του δημοτικού σχολείου. Αν το παιδί σας ασχοληθεί με ένα τέτοιο παιχνίδι, η πρώτη επαφή του με τα μαθηματικά θα του μείνει αξέχαστη.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/ME/NT, Pentium 133MHz, 32MB RAM, 48MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό δίσκο, 8x CD-ROM, True Color 800x600, Direct X5
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ. (τελική)

MICROSOFT SIDEWINDER JOYSTICK

Κατακτήστε τους αιθέρες με το Sidewinder

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Η σειρά χειριστηρίων Sidewinder από τη Microsoft αποτελεί μια από τις πλέον αξιόπιστες επιλογές για κάθε gamer. Αυτόν το μήνα σας παρουσιάζουμε το Microsoft Sidewinder Joystick, ένα χειριστήριο που απευθύνεται στους λάτρεις των flight simulators.

Αφού ανοίξετε το πακέτο, το πρώτο πράγμα που θα σας κάνει εντύπωση είναι το μέγεθος του Sidewinder. Η σύνδεση με τον υπολογιστή γίνεται μέσω της θύρας USB. Το μόνο που θα πρέπει να κάνετε είναι να συνδέσετε το βύσμα σε κάποιο ελεύθερο port και στη συνέχεια τα Windows θα αναλάβουν τη διαδικασία της εγκατάστασης. Για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε το joystick στα παιχνίδια θα πρέπει να το δηλώσετε από το Control Panel. Αρχικά θα επιλέξετε από το Start μενού την επιλογή Settings και στη συνέχεια θα κάνετε διπλό κλικ στην επιλογή Controllers. Αφού εμφανιστεί η λίστα, επιλέξτε το Sidewinder Joystick (μπορεί να υπάρχει και ως HID Game Controller: 3-axis 8 button joystick). Για να ελέγξετε αν το χειριστήριο έχει εγκατασταθεί κανονικά, επιστρέψτε στην επιλογή Game Controllers από το Settings και κάνετε κλικ στο Properties. Στη συνέχεια κάνετε κλικ στην επιλογή Test για να βεβαιωθείτε πως το χειριστήριο λειτουργεί κανονικά.

Στην κορυφή του μοχλού το Sidewinder φέρει τρία πλήκτρα, από τα οποία το κεντρικό μπορούμε να το ορίσουμε όπως θέλουμε και τα άλλα δύο τα χρησιμοποιούμε για να μετακινήσουμε το στόχαστρο, ενώ στην μπροστινή πλευρά υπάρχει το μεγαλύτερο πλήκτρο που συνήθως το χρησιμοποιούμε ως Fire. Στη βάση του Sidewinder θα συναντήσουμε το Full Throttle, ένα πλήκτρο που επιτρέπει στο χρήστη να εκτελεί απότομες κινήσεις όπως ελιγμούς αλά Top Gun, αν σας έχει "λοκάρει" ο αντίπαλος, loops κ.λπ. Στη δεξιά πλευρά υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά πλήκτρα που είναι τοποθετημένα σε σχήμα ρόμβου (καμία σχέση με το επιθετι-



κό σύστημα του Ολυμπιακού επί Μαντζουράκη). Η διάταξη των πλήκτρων στη βάση είναι ιδιαίτερα εργονομική και θα σας βοηθήσει να επιλέξετε γρήγορα τη λειτουργία που έχετε ορίσει. Αν και το μέγεθός του είναι κάπως άκομψο, το Sidewinder θα φανεί χρήσιμο και στους λάτρεις αθλητικών παιχνιδιών όπως το FIFA και το NBA Live.

Σε γενικές γραμμές, το Sidewinder είναι ένα χειριστήριο με αρκετά καλή ποιότητα κατασκευής, γεγονός που σημαίνει ότι θα αντέξει στις κακουχίες και θα φανεί χρήσιμο εργαλείο στους φίλους των flight simulators και σε όσους ασχολούνται με τα αθλητικά παιχνίδια και προτιμούν τα παραδοσιακά χειριστήρια με το μοχλό από τα μοντέρνα gamepads.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 166MHz, 16MB RAM, USB Port
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 9499100
ΤΙΜΗ: 9.500 δρχ. (τελική)

ΤΟ ΜΟΝΟΠΑΤΙ ΤΗΣ ΓΝΩΣΗΣ

Ενα παιχνίδι γνώσεων με θέμα την ελληνική ιστορία

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι "Το μονοπάτι της γνώσης: Προορισμός ελληνική ιστορία" αποτελεί τον πρώτο τίτλο του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού και αφορά σε μία εγκυκλοπαίδεια της ελληνικής ιστορίας από τους βυζαντινούς χρόνους έως τη νεότερη ιστορία με περίπου 6.000 σελίδες περιεχομένου και ένα παιχνίδι-κουίζ γνώσεων. Περιλαμβάνει ερωτήσεις από τη βυζαντινή περίοδο μέχρι και την Ελλάδα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Για την ολοκλήρωση της ιστορικής εγκυκλοπαίδειας εργάστηκαν περισσότερα από 60 στελέχη του ΙΜΕ σε διαφορετικά αντικείμενα: ανάλυση και οργάνωση πληροφορίας, συγγραφή ιστορικών και αρχαιολογικών κειμένων, οπτική τεκμηρίωση, ανάπτυξη διαδραστικών εφαρμογών, φωτορεαλιστική απεικόνιση και κατασκευή τρισδιάστατων αναπαραστάσεων.

Τα κυριότερα χαρακτηριστικά του προγράμματος είναι:

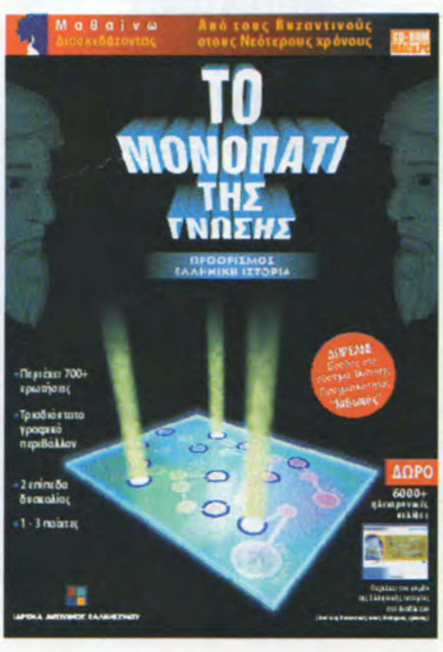
- 6.000 ηλεκτρονικές σελίδες ελληνικής ιστορίας
- Πλούσιο φωτογραφικό υλικό
- Τρισδιάστατο γραφικό περιβάλλον
- 700+ ερωτήσεις
- 2 επίπεδα δυσκολίας

Στο τέλος του παιχνιδιού κάθε παίκτης μπορεί να έχει μία συνολική εικόνα των ερωτήσεων που του έτυχαν αλλά και των σωστών απαντήσεων. Μπορεί, επίσης, να αντλήσει περισσότερες ιστορικές πληροφορίες για οποιαδήποτε ερώτηση επιλέξει μέσω μίας πλήρους ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας της ελληνικής ιστορίας που αφορά στις συγκεκριμένες περιόδους, η οποία εμπεριέχεται στο δίσκο. Ταυτόχρονα, παρέχεται στο χρήστη η δυνατότητα να περιηγηθεί την εγκυκλοπαίδεια ανεξάρτητα από το παιχνίδι και μέσα από πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό αρκετών χιλιάδων ηλεκτρονικών σελίδων να βρει γρήγορα την πληροφορία που θέλει.

Η πρώτη προσπάθεια του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού μπορεί να χαρακτηριστεί θετική, και ελπίζουμε να συνεχίσει να μας προσφέρει παρόμοιους εκπαιδευτικούς τίτλους.

Αν, λοιπόν, θέλετε να εμπλουτίσετε τις γνώσεις σας με θέματα από την ελληνική ιστορία ή να διασκεδάσετε με τους φίλους σας παίζοντας το κουίζ γνώσεων, τότε το "Μονοπάτι της γνώσης: Προορισμός ελληνική ιστορία" είναι αυτό που ψάχνατε.

Για την ολοκλήρωση της ιστορικής εγκυκλοπαίδειας εργάστηκαν περισσότερα από 60 στελέχη του ΙΜΕ.



ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 98, Pentium 133MHz
ΔΙΑΘΕΣΗ: Despec, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο τηλ.: 9480000
ΤΙΜΗ: 6.900 δρχ. + ΦΠΑ

ΤΟ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΘΕΙΟΥ ΑΛΜΠΕΡΤ

Ενας εκπαιδευτικός τίτλος από την Inte*Learn

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

"Το Φανταστικό Ταξίδι του Θείου Αλμπερτ" αποτελεί τη συνέχεια του πρώτου τίτλου "Το Μυστικό Album του Θείου Αλμπερτ". Ο παράξενος θείος ταξιδεύει τον παίκτη σε διάφορα μέρη του κόσμου, για να γνωρίσει τον πολιτισμό και τα έθιμά τους! Το προϊόν απευθύνεται σε παιδιά άνω των 8 ετών αλλά και σε αυτούς που νιώθουν ακόμα να καίει η παιδική φλόγα μέσα τους.

Στο παιχνίδι, ο χαμαιλέων Tom αποφάσισε, τελικά, να ζήσει μέσα στο Album, αλλά συναντά μεγάλο πρόβλημα διότι αυτό καταστρέφεται από την υγρασία. Ο παίκτης, για να βρει τα συστατικά που θα τον βοηθήσουν να φτιάξει το μαγικό φίλτρο που θα σώσει το Album, θα πρέπει να ταξιδέψει σε εξωτικά μέρη, όπως ο ποταμός Νείλος, η μαγευτική Ινδία, η Ζανζιβάρη, η Ινδονησία, η Αυστραλία και η Ταϊτή. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, για ένα συναρπαστικό και εκπαιδευτικό ταξίδι με σκοπό να σώσουμε το σπιτικό του συμπαθέστατου Tom.

Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση του παιχνιδιού και δείτε το εισαγωγικό βίντεο, θα εμφανιστεί ο κεντρικός χάρτης του παιχνιδιού, απ' όπου θα ξεκινήσετε τα ταξίδια σας.

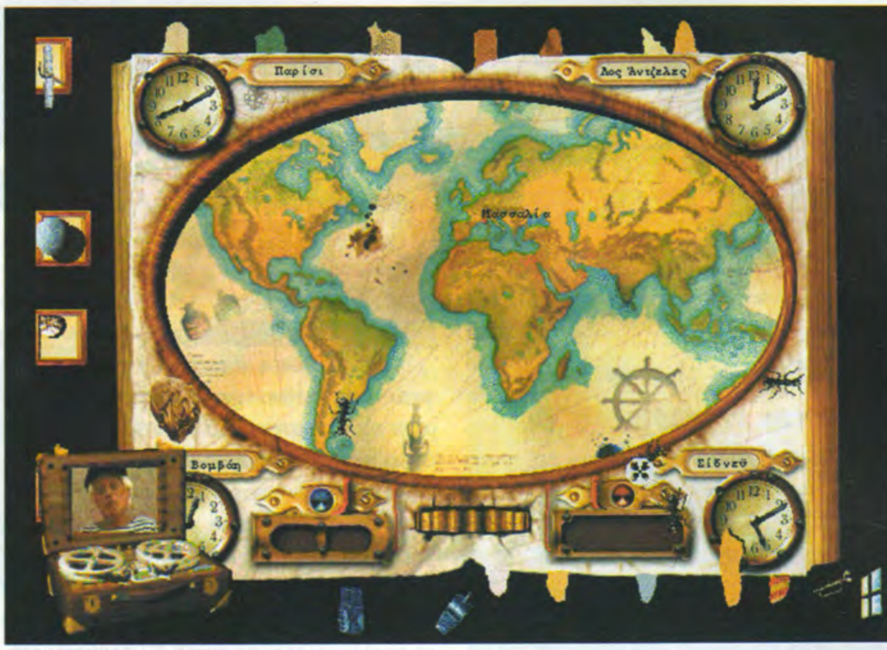
Πάνω αριστερά στο χάρτη υπάρχουν οι σελιδοδείκτες που σας επιτρέπουν να μετακινείστε γρήγορα από σελίδα σε σελίδα. Σε κάθε σελί-

δα επίσης θα βρείτε σκορπισμένα τσαλακωμένα χαρτιά που περιέχουν χρήσιμες ενδείξεις για να συνεχίσετε την περιπέτειά σας. Στην κάτω αριστερή πλευρά υπάρχει μία βαλίτσα με ένα μαγνητόφωνο, το οποίο παρεμβαίνει για να σας δώσει λεπτομέρειες για την αποστολή σας. Μπορείτε να σταματήσετε ή να ξανακούσετε το μήνυμα επιλέγοντας με τον κέρσορα τη βαλίτσα. Δίπλα από τη βαλίτσα-μαγνητόφωνο υπάρχουν τα εργαλεία, τα οποία αρχικά είναι τοποθετημένα στο χάρτη. Τα πιο βασικά είναι η φωτογραφική μηχανή και ο εκτυπωτής, ενώ τα υπόλοιπα (λαδοτύρι, το αλμπερτικό οξύ και η φλόγα) χρησιμοποιούνται περιστασιακά από τον παίκτη. Αφού τα ανακαλύψετε, θα πρέπει να τα τοποθετήσετε έξω από το χάρτη, μέσα στο μαύρο φόντο, για να μπορείτε να τα χρησιμοποιείτε πιο εύκολα.

"Το Φανταστικό Ταξίδι του Θείου Αλμπερτ" χρησιμοποιεί ένα καινούριο, σε σχέση με αυτό που έχουμε συνηθίσει σε παρόμοια εκπαιδευτικά παιχνίδια, interface. Στο άλμπουμ τα περισσότερα αντικείμενα ή ζωάκια μπορούν να μετακινηθούν από τη μια σελίδα στην άλλη έτσι ώστε να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα σε οποιαδήποτε στιγμή της περιπέτειας. Ο παίκτης θα πρέπει κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών να χρησιμοποιήσει την κριτική σκέψη του. Η λύση για κάθε αίνιγμα δεν βρίσκεται υποχρεωτικά στην ίδια σελίδα, αλλά πολύ συχνά πρέπει να χρησιμοποιήσετε τα ζωάκια, τα αντικείμενα ή τα εργαλεία μεταφέροντάς τα από τη μία σελίδα στην άλλη. Κάθε αίνιγμα μπορείτε να το επιλύσετε χρησιμοποιώντας διαφορετικές μεθόδους, γι' αυτό πρέπει να βάλετε τη φαντασία σας να δουλέψει.

Αν συναντήσετε πρόβλημα στο παιχνίδι, μπορείτε να ζητήσετε βοήθεια με τρεις τρόπους:

Μαγνητόφωνο: Με το άνοιγμα μιας καινούριας σελίδας, ο Αλμπερτ σας δίνει τις λεπτομέρειες της αποστολής σας. Μπορείτε να διακόψετε ή να αρχίσετε τη λειτουργία του όσες φορές κρίνετε αναγκαίο.



Εδώ θα κάνετε το γύρο του κόσμου.

Τσαλακωμένα χαρτιά: Τα τσαλακωμένα χαρτιά σάς δίνουν καινούρια στοιχεία που αφορούν στη σελίδα όπου βρίσκονται. Δυστυχώς, δεν μπορείτε να τα μεταφέρετε στις άλλες σελίδες.

Σφυρίχτρα: Αν επιλέξετε αυτό το εικονίδιο, θα εμφανιστεί ένα βελάκι, το οποίο αν μετακινήσετε πάνω στη σελίδα θα εμφανιστεί ένα ερωτηματικό και ο Tom θα σας δώσει τη σχετική βοήθεια.

Σε γενικές γραμμές "Το Φανταστικό Ταξίδι" είναι ένας αξιόλογος εκπαιδευτικός τίτλος που απευθύνεται στις μικρές ηλικίες. Οι διάφορες δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι έχουν σκοπό να αυξήσουν την παρατηρητικότητα και την κριτική ικανότητα του παίκτη. Τα γραφικά αποτελούνται από στατικές οθόνες σε υψηλή ανάλυση, ενώ ο ήχος που σας συνοδεύει καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού δημιουργεί μια ευχάριστη ατμόσφαιρα. Αν θέλετε να κάνετε ένα χρήσιμο δώρο για τους μικρούς σας φίλους, σίγουρα θα πρέπει να του ρίξετε μια ματιά.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Inte*Learn
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, Pentium 133MHz, 16MB RAM, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster, CD-ROM 4x
ΔΙΑΘΕΣΗ: Inte*Learn, τηλ.: 9591853, 9591810
ΤΙΜΗ: 14.160 δρχ. (τελική)



Το λιμάνι της Μασσαλίας είναι η αφετηρία του μαγευτικού ταξιδιού σας.


Οι σελίδες εξαφανίζονται.

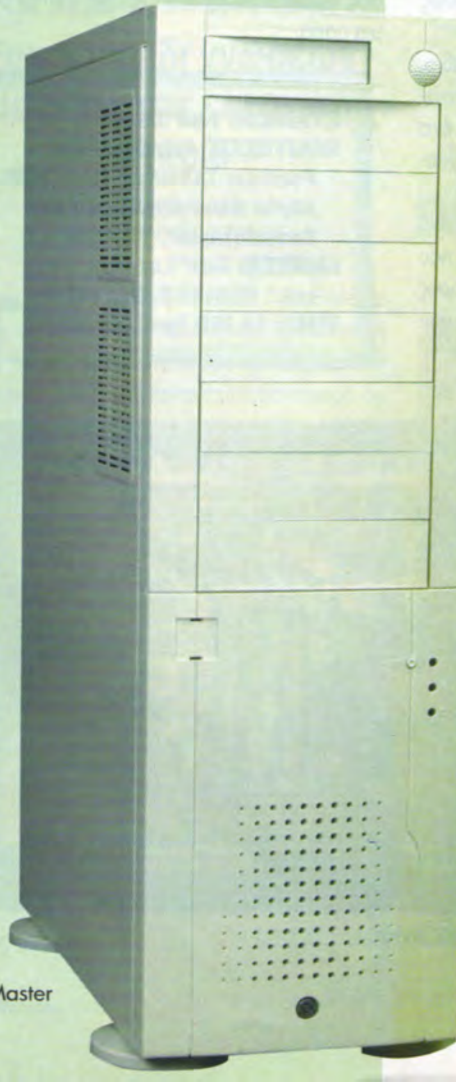
...ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Β' ΜΕΡΟΣ

Συμπληρώστε το "παζλ"

Στο προηγούμενο τεύχος αναφερθήκαμε σε μερικά από τα βασικότερα υποσυστήματα που αποτελούν έναν σύγχρονο υπολογιστή. Στο παρόν τεύχος θα αναφερθούμε στις κάρτες γραφικών, στα αποθηκευτικά μέσα και σε άλλα μικρότερης σημασίας υποσυστήματα (περιφερειακά) που μπορεί να ενδιαφέρουν.

του Γιώργου Ιωσηφίδη
geios@compupress.gr



ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Στο παρελθόν η κάρτα γραφικών αποτελούσε ένα υποτιμημένο εξάρτημα του υπολογιστή, όχι άδικα, αφού ο σκοπός ύπαρξής της περιοριζόταν στην απεικόνιση της εικόνας στο monitor. Σήμερα, με τα τεράστια τεχνολογικά βήματα που ακολουθούν οι κατασκευαστές καρτών γραφικών, έχει φτάσει να αποτελεί ένα από τα σπουδαιότερα -αν όχι το σπουδαιότερο- κομμάτια ή υποσυστήματα των σύγχρονων υπολογιστών. Οι εργασίες που διεκπεραιώνει πολλές φορές ξεπερνούν σε βαρύτητα εκείνες του ίδιου του επεξεργαστή και οι επιδόσεις της επηρεάζουν στο μέγιστο βαθμό τις επιδόσεις και τη συνολική συμπεριφορά του υπολογιστή. Στις μέρες μας η κάρτα γραφικών, με τις λειτουργίες και τις δυνατότητές της, αναλαμβάνει την επεξεργασία τρισδιάστατων και ιδιαίτερα φωτορεαλιστικών περιβαλλόντων, την αποκωδικοποίηση αλγορίθμων και την επεξεργασία βίντεο και διάφορων, κινηματογραφικού τύπου, εφέ.

ΝΕΕΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Ο κύριος λόγος για τον οποίο η τεχνολογία των καρτών γραφικών εξελίσσεται με τόσο γρήγορους ρυθμούς είναι τα σύγχρονα και ιδιαίτερα απαιτητικά σε επεξεργαστική ισχύ παιχνίδια. Η συνεχής απαίτηση των χρηστών για ρεαλισμό στα απεικονιζόμενα περιβάλλοντα και στην κίνηση των ηρώων και για εξελιγμένο AI (Artificial Intelligence) παρακινεί τους κατασκευαστές να εισάγουν συνεχώς νέες τεχνολογίες στα προϊόντα τους και να τα εξελίσσουν, χρησιμοποιώντας διάφορες τεχνικές που φροντίζουν για τη ρεαλιστικότερη απόδοση και απεικόνιση των γραφικών στο monitor. Οι σημερινές κάρτες γραφικών ενσωματώνουν επεξεργαστές που τρέχουν στα 250MHz και μνήμες που φτάνουν μέχρι και τα 64 και 128MB των 4,0ns (460MHz) και χρησιμοποιούν τεχνικές όπως τα FSAA, T&L, Cube Environmental Bump Mapping και T-Buffer Effects!



Asus Ultra

Full Scene Anti-Aliasing (FSAA)

Η τεχνική του FSAA αναπτύχθηκε πρώτα από την 3dfx, αφού αποτελούσε μέρος της συνολικής τεχνολογίας T-Buffer που η μεγάλη και παραδοσιακή εταιρεία διαφήμιζε με την παρουσίαση των νέων προϊόντων της σειράς Voodoo. Η εν λόγω τεχνική εξαφανίζει τα ενοχλητικά και αντιαισθητικά "jaggies" (μικρά σκαλοπατάκια) που εμφανίζονται στις ευθείες (ή τις αποτελούν για κάποιους άλλους), η δε 3dfx την εξέλιξε με εξαιρετικά αποτελέσματα, αφού την ενσωμάτωσε στο hardware μέρος των καρτών γραφικών της που ολοκληρώνουν τον πυρήνα του νέου chipset Voodoo, με την κωδική ονομασία VSA-100.

Δυστυχώς, εξαιτίας της μεγάλης καθυστέρησης στην παραγωγή της νέας σειράς Voodoo 4 και 5, η μεγάλη αντίπαλος nVIDIA παρουσίασε πρώτη κάρτες γραφικών που υποστηρίζουν τη νέα αυτή τεχνική. Ωστόσο η τεχνική που χρησιμοποιεί η nVIDIA είναι διαφορετική, αφού πραγματοποιείται μέσω supersampling. Σύμφωνα με αυτήν, κάθε frame υφίσταται επεξεργασία rendering σε υψηλότερη ανάλυση, αλλά η προεπιλεγμένη ανάλυση παραμένει ενεργός (η ανάλυση που είχατε από την αρχή επιλέξει για να παίξετε το παιχνίδι).

Η FSAA αποτελεί μία από τις σημαντικότερες τεχνικές για την ομορφότερη, ρεαλιστικότερη και πειστικότερη μεταφορά των τρισδιάστατων γραφικών στο monitor. Με τον καιρό θα αποτελέσει σίγουρα standard.



3D Prophet II Ultra

Transformation & Lightning

Η τεχνική T&L (αφορά σε εξελιγμένους και πολύπλοκους φωτισμούς και σκιάσεις) εφαρμοζόταν μέχρι πρόσφατα από τον επεξεργαστή που διέθετε την κατάλληλη ισχύ (ταχύτητα). Η nVIDIA πρώτη παρουσίασε κάρτες γραφικών που υποστήριζαν την εν λόγω τεχνική στο hardware μέρος τους (GeForce 256). Με την παρουσίαση της πρώτης GPU το βάρος της υλοποίησης της τεχνικής αυτής από τις κάρτες γραφικών ελάφρυνε τους "ώμους" του επεξεργαστή, ο οποίος πλέον μπορεί να αφοσιωθεί σε άλλες λειτουργίες, όπως ο ήχος ή η AI.

T-Buffer Effects

Η τεχνολογία T-Buffer που ενσωματώνει η 3dfx στη νέα σειρά των καρτών της Voodoo 4 και 5 αποτελεί την πρόταση της εταιρείας για το μέλλον των παιχνιδιών. Η εν λόγω τεχνολογία μάλιστα μπορεί να υποστηριχθεί από όλα τα παιχνίδια με την εγκατάσταση μόνο κάποιου patch. Σύμφωνα με τη 3dfx, η τεχνολογία αυτή θα βελτιώσει δραματικά τις δυνατότητες του rendering, με κύριο σκοπό τη μείωση της απόστασης που χωρίζει τα ρεαλιστικά κινηματογραφικά εφέ που παρακολουθούμε στον κινηματογράφο και τα σημερινά εφέ που συναντάμε στα παιχνίδια. Η T-Buffer αποτελείται από επιμέρους τεχνικές, όπως οι Motion Blur (ρεαλιστικότερη απόδοση της κίνησης και της αίσθησης της ταχύτητας), Real Time FSAA (εξαφάνιση των αντιαισθητικών jaggies), Depth of Field Blur (ρεαλιστικότερη αίσθηση του βάθους), Soft Reflections και Soft Shadows (ρεαλιστικότερη απόδοση επιφανειών, σκιών και αντανακλάσεων).

Matrox G450



ΣΥΓΧΡΟΝΑ CHIPSETS

Θυμάστε την εποχή των Voodoo και Voodoo 2 της 3dfx; Στοιχηματίζω ότι πολλοί από εσάς δεν θα έχουν ξεχάσει την πρώτη αντίδρασή τους (έκπληξη;) όταν αντίκρισαν στο monitor τους την εικόνα που προσέφερε ο πρώτος "πραγματικός" επιταχυντής τρισδιάστατων γραφικών της 3dfx. Από τότε μέχρι σήμερα έχουν αλλάξει πάρα πολλά και τα σημερινά chipsets των κατασκευαστριών εταιρειών προσφέρουν εκπληκτικής ποιότητας και πιστότητας τρισδιάστατα γραφικά. Σήμερα, οι κάρτες που ολοκληρώνουν chipsets κατασκευασμένα από την nVIDIA και βασισμένα στον πυρήνα του GeForce 256 και του GeForce 2 GTS καταλαμβάνουν τη μερίδα του λέοντος στην αγορά. Οι κάρτες που βασίζονται στο GeForce 2, όπως οι GTS, Pro, Ultra, MX, προσφέρουν εκπληκτικής ποιότητας γραφικά, δύναμη και απόδοση σε τιμές που μπορούν να



ικανοποιήσουν τους περισσότερους χρήστες. Οι τιμές των καρτών της nVIDIA ξεκινούν από 20.000 δρχ. (Vanta M64, Riva TNT) και φτάνουν έως και τις 230.000 δρχ. για το κορυφαίο chipset GeForce 2 GTS Ultra, ενώ αυτές των καρτών της 3dfx που ολοκληρώνουν το chipset Voodoo 3 ξεκινούν από 30.000 δρχ. και φτάνουν τις 84.000 δρχ. για το κορυφαίο μοντέλο Voodoo 5 5500 AGP.

Η ATI, με την κορυφαία κάρτα της ATI Radeon, έκανε μια εκπληκτική (τόσο σε απόδοση όσο και σε ποιότητα) επανεμφάνιση, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στις απαιτήσεις του σύγχρονου gamer και η πρότασή της των 32MB κοστίζει περί τις 75.000 δρχ., ενώ εκείνη των 64MB κοστολογείται περίπου στις 110.000 δρχ. Φυσικά, η εταιρεία προσφέρει πλήθος άλλων μοντέλων με εκπληκτικά χαρακτηριστικά, που μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες ενός απλού χρήστη αλλά και του επαγγελματία.

Η Matrox αποτελεί επίσης εξαιρετική λύση, αλλά οι πρόσφατες υλοποιήσεις της αφορούν περισσότερο στον επαγγελματία χρήστη. Ο gamer μπορεί να αρκεστεί στην ακόμη επίκαιρη G400 Max, αλλά αν έχει μεγαλύτερες απαιτήσεις, θα πρέπει να περιμένει την επόμενη πρόταση της εταιρείας που θα ενσωματώνει νέο "κινητήρα" και νέες τεχνολογίες.

ΑΠΟΘΗΚΕΥΤΙΚΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ

Ο σκληρός δίσκος αναλαμβάνει την αποθήκευση πληροφοριών σε ένα σύστημα υπολογιστή. Η χωρητικότητά του, η ποσότητα της μνήμης cache που διαθέτει, το πρωτόκολλο σύνδεσής του με τον υπολογιστή, η ταχύτητα και οι στροφές του και, φυσικά, η τιμή του είναι οι σπουδαιότεροι παράγοντες που πρέπει να προσέξει ο χρήστης προτού προβεί σε οποιαδήποτε αγορά. Τα πλεονεκτήματα του πρωτοκόλλου SCSI αλλά και τα μειονεκτήματά του σε σύγκριση με το πρωτόκολλο IDE είναι λίγο έως πολύ γνωστά. Οι δίσκοι SCSI απαιτούν την ύπαρξη κατάλληλου controller, ο οποίος μπορεί να είναι ενσωματωμένος στο mainboard ή να βρίσκεται υπό μορφή κάρτας PCI ή ISA. Φθηνότερη και πιο συμφέρουσα μοιάζει, όμως, η πρώτη λύση, αφού η αγορά μιας κάρτας PCI ή ISA αγγίζει πολλές φορές τα 2/3 της τιμής του mainboard με ενσωματωμένο controller. Στα θετικά της αγοράς ενός σκληρού δίσκου SCSI συγκαταλέγεται και το γεγονός ότι ο controller μπορεί να φιλοξενήσει μέχρι δεκαέξι συσκευές, αριθμός πολύ μεγαλύτερος από εκείνον της συνδεσμολογίας IDE, όπου ο controller μπορεί να φιλοξενήσει μέχρι τέσσερις συσκευές. Το πλεονέκτημα της συνδεσμολογίας SCSI είναι ότι καταλαμβάνει μόνο ένα σήμα IRQ και έτσι μπορούν να συνδεθούν αρκετές περιφερειακές και εξωτερικές συσκευές. Στις σύγχρονες υλοποιήσεις SCSI η ταχύτητα διαμεταγωγής ξεκινά από τα 40MB/sec και αγγίζει τα 100MB/sec, όπως και στην τελευταία έκδοση του πρωτοκόλλου IDE, UltraATA 100. Η ταχύτητα περιστροφής του σκληρού δίσκου και το μέγεθος της ενσωματωμένης μνήμης cache παίζουν επίσης σημαντικό ρόλο στην ταχύτητα διαμεταγωγής δεδομένων και πρέπει να λαμβάνονται σοβαρά υπόψη. Οι σκληροί δίσκοι με ταχύτητες περιστροφής μεγαλύτερες των 7.200 στροφών/sec και με ενσωματωμένη μνήμη τουλάχιστον 2MB θεωρούνται ιδανικές λύσεις που θα ικανοποιήσουν τις ανάγκες του μεγαλύτερου μέρους των χρηστών.

Το πρωτόκολλο σύνδεσης IDE έχει και εκείνο τα δικά του προτερήματα, με κυριότερα την ευκολία σύνδεσης και τη χαμηλή τιμή κόστους. Αν ο χρήστης επιθυμεί να αποκτήσει ένα σύστημα με πολλές συσκευές επιδόσεων, τότε καλύτερα να επιλέξει το πρωτόκολλο SCSI. Αν επιθυμεί όμως να αγοράσει ένα σύστημα με

Πριν αγοράσετε



Toshiba Combo

τις απαραίτητες μόνο συσκευές και τα απολύτως απαραίτητα περιφερειακά, τότε καλύτερα να προτιμήσει ένα στο οποίο οι συσκευές θα επικοινωνούν με το πρωτόκολλο IDE.

Το κόστος των σκληρών δίσκων που χρησιμοποιούν το πρωτόκολλο IDE ξεκινά από 30.000 δρχ. (ανάλογα με τη χωρητικότητα, το πρότυπο UltraATA και την ενσωματωμένη μνήμη) και σπάνια ξεπερνάει τις 150.000 δρχ., ενώ αυτό των σκληρών SCSI ξεκινά από περίπου 40.000 δρχ. και μπορεί να φτάσει τις 300.000 δρχ. ανάλογα με τη χωρητικότητα, τον τύπο SCSI και το μέγεθος της ενσωματωμένης μνήμης. Στις μέρες μας οι χωρητικότητες των σκληρών έχουν αγγίξει τα 80GB και θα ξεπεράσουν μέχρι το τέλος του 2001 τα 200GB!!!

Σε ένα σύγχρονο σύστημα, εκτός από τον σκληρό δίσκο υπάρχουν και άλλες, δευτερεύουσες αποθήκες πληροφοριών που όμως δεν είναι άμεσα προσβάσιμες από τον υπολογιστή. Τέτοιες συσκευές είναι τα CD-ROM, τα DVD-ROM και τα CD-R/RW drives. Τα CD-ROM drives έχουν φτάσει τις εξωπραγματικές ταχύτητες των 52x και σε κάποιες περιπτώσεις των 72x (!) με κόστος που κυμαίνεται από 20.000 δρχ. και φτάνει τις 30.000 δρχ. και σε σπάνιες περιπτώσεις τις 40.000 δρχ. Τα πολύ πιο σύγχρονα DVD-ROM drives, τα οποία τείνουν να αντικαταστήσουν τα CD-ROM drives (έχουν φτάσει ονομαστικές ταχύτητες 16x/40x) και να αποτελέσουν το standard της εποχής, προσφέρουν σαφώς περισσότερες λειτουργίες από τα απλά CD-ROM drives και η τιμή τους δεν απέχει πολύ. Επίσης, λόγω του μεγάλου ποσού της μνήμης cache που ενσωματώνουν (512KB στις περισσότερες των περιπτώσεων) μετατρέπονται σε εξαιρετικούς συντρόφους των CD-Rs/RWs. Τα περισσότερα DVD-ROM drives στις μέρες μας είναι "κλειδωμένα" (region locked) για την παρακολούθηση ταινιών DVD, αλλά υπάρχει η δυνατότητα να μετατραπούν σε Region-Free με την αλλαγή του firmware τους ή χρησιμοποιώντας κάποιο πρόγραμμα (π.χ. DVD Genie). Η τιμή των DVD-ROM drives ξεκινά από 35.000 δρχ. ενώ σπάνια ξεπερνά τις 55.000 δρχ., ανάλογα την ολοκλήρωση, τη συσκευασία και την ονομαστική ταχύτητά τους.



Εξαιρετικά διαδεδομένος τρόπος αποθήκευσης δεδομένων είναι οι συσκευές αντιγραφής. Τα CD-Rs/RWs αποτελούν εξαιρετικές λύσεις για κάθε περίσταση και ανάγκη. Οι ονομαστικές ταχύτητες εγγραφής και επανεγγραφής στις μέρες μας έχουν φτάσει σε δυσθεώρητα ύψη, με μεγαλύτερες εκείνες των 16x/10x/40x! Βέβαια, το κόστος των drives 12απλής και 16απλής ταχύτητας είναι υψηλό, αλλά το γεγονός αυτό δεν πρέπει να ανησυχεί το χρήστη, αφού τα drives 10απλής και 8απλής ταχύτητας αποτελούν εξαιρετικές αγορές! Οι τιμές των CD-Rs/RWs ξεκινούν από περίπου 60.000 δρχ. και φτάνουν σε κάποιες περιπτώσεις τις 150.000 δρχ. ανάλογα με την ονομαστική ταχύτητά τους και το πρότυπο σύνδεσής τους με τον υπολογιστή.



Teac 512E CD-R/RW

Για όσους χρήστες επιθυμούν, υπάρχουν συσκευές που παρουσιάζουν έναν "υβριδικό" χαρακτήρα. Ετσι, λειτουργούν ως CD-ROM και DVD-ROM drives, αλλά μπορούν εξίσου εύκολα να αντιγράψουν και να επανεγγράψουν δισκάκια CD-R ή CD-RW. Οι τιμές τέτοιων υβριδικών μοντέλων ξεκινούν από 65.000 δρχ. και φτάνουν τις 115.000 δρχ. για μοντέλα που προσφέρουν τις υψηλότερες μέχρι στιγμής ονομαστικές ταχύτητες.

Το DVD-RAM αποτελεί επίσης μία εξαιρετική λύση για την αποθήκευση δεδομένων, αφού επιτρέπει στο χρήστη να αποθηκεύσει δεδομένα μεγέθους 8 ή 9GB. Δυστυχώς, δεν έχει ξεκαθαριστεί ακόμη το πρότυπο που θα ακολουθήσουν οι κατασκευαστές και έτσι η αγορά μιας τόσο ακριβής συσκευής δεν αποτελεί σίγουρη επένδυση. Στην αγορά, βέβαια, υπάρχουν και άλλα μέσα αποθήκευσης όπως είναι τα Zip και Jazz drives, τα οποία αποτελούν καλές λύσεις για το μέσο χρήστη ή τον επαγγελματία.

ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ

Η κάρτα ήχου στις μέρες μας έχει περισσότερο διαδεδομένο σε σχέση με το παρελθόν ρόλο. Ετσι, αποτελεί ένα από τα βασικότερα περιφερειακά, αφού έχει ενεργό συμμετοχή στην αλληλεπίδραση του χρήστη με τον υπολογιστή. Αλλωστε ο όρος "multimedia" έχει άμεση σχέση με τον ήχο.

Η εξέλιξη των καρτών ήχου ακολουθούσε μέχρι πρόσφατα αργούς ρυθμούς, αλλά σήμερα η αναπαραγωγή μουσικών CDs, ο τρισδιάστατος ήχος των σύγχρονων παιχνιδιών και η προβολή κινηματογραφικών ταινιών υλοποιούνται με εξαιρετικά αποτελέσματα. Ετσι, ο χρήστης μπορεί να απολαμβάνει ψηφιακό πεντακάναλο ήχο dts που παράγεται από ψηφιακό ενισχυτή και ηχεία που δεν έχουν το κόστος των επιτραπέζιων στερεοφωνικών συστημάτων, ενώ πολλές φορές έχουν παρόμοια ποιότητα και απόδοση!

Ολες οι κάρτες ήχου στις μέρες μας επικοινωνούν με το υπόλοιπο σύστημα του υπολογιστή μέσω του διαύλου PCI, που αντικατέστησε

Hewlett-Packard CD-Writer 9300



στις σύγχρονες υλοποιήσεις mainboards το δίαυλο ISA. Οι περισσότερες κάρτες γραφικών στην αγορά είναι ολοκληρωμένες γύρω από chipsets της Creative, σπανιότερα της Aureal (ανήκει κατά κάποιον τρόπο στην Creative πια), της Yamaha και της γερμανικής Terratec (περισσότερο επαγγελματικές λύσεις), οι οποίες μπορούν να προσφέρουν πα-



ρόμοιας ποιότητας και απόδοσης αποτελέσματα. Οι τιμές των καρτών τις Creative ξεκινούν από 6.000 δρχ., ενώ το τελευταίο δημιούργημά της, η εκπληκτική SoundBlaster Live! Platinum 5.1, κοστίζει γύρω στις 75.000 δρχ.

ΑΛΛΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΚΑΙ ΣΥΣΚΕΥΕΣ

Εκτός από τις προαναφερθείσες συσκευές και τα υποσυστήματα που στην ουσία αποτελούν τους σημερινούς υπολογιστές, υπάρχουν και άλλα μικρότερης "εμβέλειας" αλλά ανάλογης αξίας και χρησιμότητας.

Το modem είναι μία από αυτές τις συσκευές, αφού ουσιαστικά είναι το εργαλείο επικοινωνίας του υπολογιστή (άρα και του χρήστη) με τον υπόλοιπο κόσμο! Το modem αποτελεί το σύνδεσμο του χρήστη με τη μεγαλύτερη πηγή πληροφοριών στον κόσμο, το Internet. Τα σύγχρονα modems είναι συμβατά με τα πρωτόκολλα επικοινωνίας V90 και 56K, ενώ μπορούν να ενσωματώνουν επιπλέον λειτουργίες όπως η λήψη και η αποστολή fax. Τα modems μπορεί να είναι εσωτερικά ή εξωτερικά, να έχουν τη μορφή κάρτας PCI ή να συνδέονται με τον υπολογιστή μέσω κάποιας σειριακής



θύρας ή καλύτερα μέσω θύρας USB, που δεν απαιτεί εξωτερική τροφοδοσία. Οι συνηθισμένες ταχύτητες σύνδεσης με τον υπολογιστή είναι τα 33.600Kbps, ενώ κάποιες φορές αγγίζουν τα 50Kbps ανάλογα με το modem, τη γραμμή του τηλεφώνου, τα παρεμβαλλόμενα μαγνητικά πεδία κ.ά. Η τιμή τους ξεκινά από 10.000 δρχ. και μπορεί να φτάσει τις 40.000 δρχ. Φυσικά, για εκείνους που επιθυμούν ταχύτερες συνδέσεις με το Internet υπάρχουν οι λύσεις ISDN, T1, T2, T3, Cable και οι δορυφορικές που απαιτούν ανάλογα modems, πιάτα και, φυσικά, ανάλογα χρήματα!

Συσκευές μεγάλης σπουδαιότητας για την αλληλεπίδραση του χρήστη με τον υπολογιστή αποτελούν το πληκτρολόγιο, το ποντίκι, τα διάφορου τύπου joysticks, το μικρόφωνο και οι μικρές κάμερες. Τα περιφερειακά αυτά έχουν διαφορές από μοντέλο σε μοντέλο και σίγουρα κάποια από αυτά κάνουν τη δουλειά τους καλύτερα από άλλα. Προτιμήστε εκείνα που



σας ταιριάζουν περισσότερο και κυρίως αυτά που κάνουν χρήση της θύρας USB με τον υπολογιστή.

Φυσικά, υπάρχουν και άλλες συσκευές και περιφερειακά που μπορεί να ενδιαφέρουν το χρήστη και προσδίδουν ιδιαίτερο χαρακτήρα στον υπολογιστή του. Τέτοια είναι ο εκτυπωτής, ο scanner, η κάμερα συνδιάσκεψης κ.ά.

Στην αγορά υπάρχουν διάφοροι τύποι εκτυπωτών, με κυριότερες κατηγορίες εκείνες των inkjet που λειτουργούν χρησιμοποιώντας μελάνι και ακροφύσια και των laser που απευθύνονται κυρίως στον επαγγελματία χρήστη. Η κατηγορία των inkjet εκτυπωτών είναι και η πιο διαδεδομένη, αφού υπάρχουν μοντέλα που μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες των περισσότερων χρηστών και να προσφέρουν μέχρι φωτογραφικής ποιότητας εκτυπώσεις σε ικανοποιητική ταχύτητα. Οι εκτυπωτές laser απευθύνονται σε όσους χρειάζονται εκπληκτικής ποιότητας εκτυπώσεις (έγχρωμοι) σε συνδυασμό με την υψηλή ταχύτητα αυτών. Οι εκτυπωτές αυτού του τύπου είναι αρκετά ακριβότεροι από τους



inkjet (κυρίως οι έγχρωμοι), γι' αυτό και απευθύνονται σε διαφορετικό αγοραστικό κοινό.

Ο scanner αποτελεί επίσης μία συσκευή που προσδίδει έναν ιδιαίτερο χαρακτήρα σε ένα υπολογιστικό σύστημα. Στην αγορά υπάρχουν scanners που μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες όλων των χρηστών, με ανάλογη ποιότητα σάρωσης και, φυσικά, ανάλογες τιμές. Η αγορά κάποιου scanner εξαρτάται σε απόλυτο βαθμό από τις ιδιαίτερες απαιτήσεις που έχει ο χρήστης και από το ποσό που προτίθεται να ξοδέψει. Η ποιότητα εκτύπωσης και σάρωσης εξαρτάται, φυσικά, από τον αριθμό των dpi που υποστηρίζει κάθε συσκευή, είτε μέσω του hardware μέρους της είτε μέσω κάποιου βοηθητικού προγράμματος (software).

Οι κάμερες αποτελούν επίσης απαραίτητο περιφερειακό για υπολογιστές που έχουν περισσότερο multimedia χαρακτήρα. Απευθύνονται κυρίως σε όσους αρέσκονται σε "ζωντανές" συνομιλίες στο Internet. Στην ελληνική αγορά διατίθενται διάφορα μοντέλα, σε διάφορες τιμές και ο σημερινός χρήστης έχει πληθώρα επιλογών. Οσο μεγαλύτερη είναι η ανάλυση που προσφέρει η κάμερα τόσο καλύτερη θα είναι και η ποιότητα εικόνας που θα έχει ο χρήστης στο monitor του.

Στα joysticks δεν θα αναφερθούμε, καθώς έγινε ήδη μεγάλο αφιέρωμα από τις σελίδες του περιοδικού στο αμέσως προηγούμενο τεύχος.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Η αγορά ενός υπολογιστή στις μέρες μας δεν είναι εύκολη υπόθεση. Σίγουρα οι επιλογές είναι περισσότερες από ό,τι στο παρελθόν, αλλά μπορούν να προκαλέσουν σύγχυση και αποπροσανατολισμό. Διαβάστε προσεκτικά το άρθρο, σταθμίστε τις ανάγκες σας και τις επιθυμίες σας και... αγοράστε!

PC

Καλή χρονιά, φίλοι μου, και τις θερμότερες ευχές μου για ένα δημιουργικό και ευτυχισμένο 2001. Οπως θα είδατε και στον τίτλο της στήλης, απ' όλα έχει ο... μπαξές και αυτόν το μήνα, καθώς φιλοξενούμε τρεις ενδιαφέρουσες επιστολές που σίγουρα αξίζουν την προσοχή σας. Και μην ξεχνάτε: You've got the power!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΔΙΣΚΕΤΕΣ, ΑΘΛΟΙ ΚΑΙ... ΜΕΛΑΝΙΑ!

Ο κλήρος για το ποδαρικό του 2001 στη στήλη έλαχε σε έναν φίλο που επιθυμεί να παραμείνει ανώνυμος και ο οποίος μας έστειλε την επιστολή που ακολουθεί:



"Φίλτατοι gamers...

Δουλεύω σε εταιρεία προγραμματισμού βιομηχανικών αυτοματισμών, οπότε είμαι 'μέσα στο χορό' και ξέρω πολλά τραγούδια! Σήμερα θα σας τραγουδήσω πολλά άσματα, μαζί με την all time classic διασκευή του 'Ενα φράγκο η βιολέτα', δηλαδή το 'Ενα πεντακοσάρικο το CD'. Σας διαβάζω από τότε που είχατε την ωραία δισκετούλα των 360KB (πολύ παλιά αλήθεια!) και βλέπω ότι δεν έχει αλλάξει ΤΙΠΟΤΑ. Το περιοδικό είναι το ίδιο καλό, απλώς ασχολείται με περισσότερα πραγματάκια (όπως όλοι μας άλλωστε!). Τα πράγματα τώρα που ΔΕΝ έχουν αλλάξει...

1) Η 'δισκέτα': *Ναι μεν περισσότερα πραγματάκια μέσα, αλλά το ίδιο καλά. Και εξηγούμαι. Τα πιο καλά πράγματα που μπαίνουν στη 'δισκέτα' σας συνεχίζουν να είναι τα shareware προγράμματα και παιχνίδια! Τα demos προγραμμάτων μεγάλων εταιρειών μάλλον άχρηστα είναι, γιατί εκτός από μεγαλύτερο χώρο στο δίσκο, δεν κάνουν και πολλά παραπάνω από κάποιο shareware ή freeware. Ασε που τα shareware είναι πιο σταθερά και πιο φθηνά. Οπότε καταλήγουμε στο ότι είναι καλύτερα. Για να καταλάβετε, συγκρίνετε το ACDsee με οποιονδήποτε άλλον viewer. Το Winamp, με οποιονδήποτε άλλον player. Το Paint Shop Pro με άλλο ανάλογο πρόγραμμα και πολλά άλλα που δεν μου έρχονται το μυαλό. Αρα καταλήγουμε στο ότι χωρούσαν τα ίδια προγράμματα κάποτε στη δισκετούλα με αυτά που χωράνε σήμερα στο CD!*

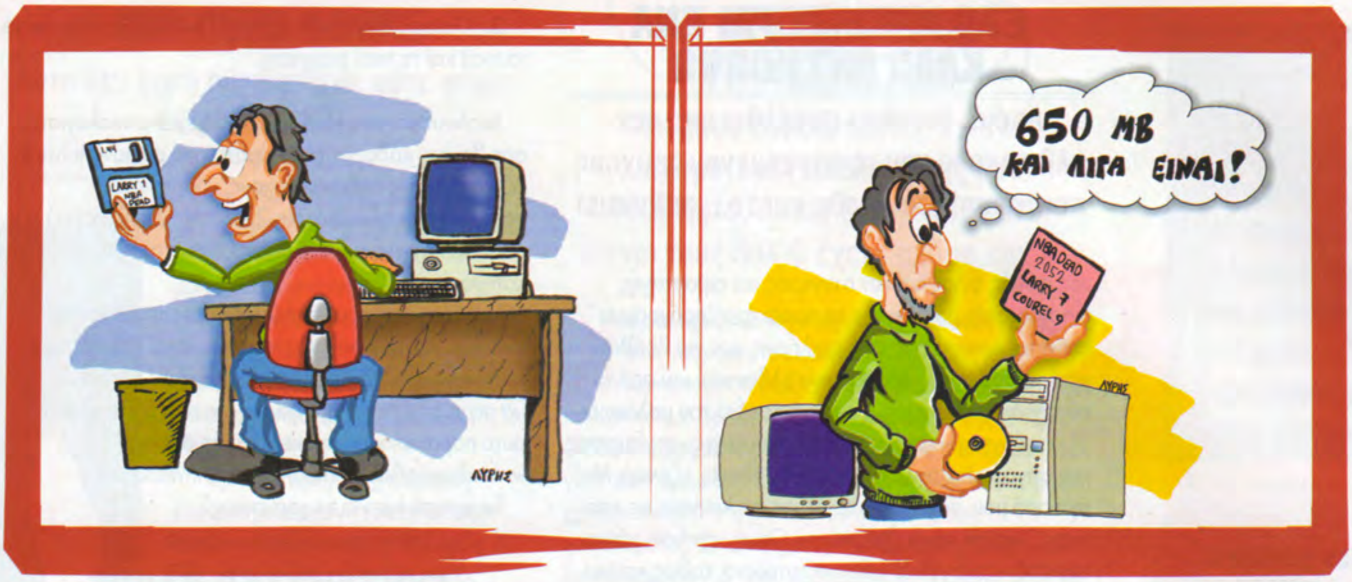
2) Τα παιχνίδια: Κάποτε λέγαμε 'αυτό το παιχνίδι είναι σε μία, δύο... πέντε δισκέτες!'. Σήμερα λέμε το ίδιο αλλάζοντας τη λέξη 'δισκέτες' με τη λέξη 'CD'. *Ανεπίτρεπτο! Συγγνώμη δηλαδή, αλλά τι έχει να ζηλέψει ένα Virtual Pool από ένα μπιλιάρδο σημερινό; Το gameplay του; Την αντοχή του στο χρόνο; Μάλλον σήμερα πρέπει να ζηλεύουν την ευρηματικότητα των παλαιών προγραμματιστών! Οπως και την αίσθηση του χώρου που είχαν τότε!*

3) Τα μηχανήματα: *Πείτε μου, τι κάνετε καλύτερα με τα καινούρια μηχανήματα σε σχέση με τα παλιά; Πάλι έχετε πρόβλημα χώρου, μόνο που τώρα δεν σας λείπουν MB αλλά GB. Οι ρυθμίσεις στο BIOS φαίνονται μόνο σε μετροπρογράμματα. Παλιά το έβλεπες μπροστά σου! Πάλι αλλάζετε δισκέτες για να παίξετε ένα παιχνίδι, πάλι δεν σας φτάνει το μηχάνημα που έχετε!*

4) Flames: *PC vs Amiga, Rock vs Pop, C&C vs Red Alert! Βλέπετε διαφορά;*

5) Νόμιμα ή μη προγράμματα: *Η συζήτηση δεν αλλάζει. Εδώ θέλω να πω και εγώ τη γνώμη μου. Δείτε το πρόγραμμα που θέλετε να αγοράσετε προτού το αγοράσετε. Σε τελική ανάλυση γι' αυτό κυκλοφορούν demos. ΑΠΑΙΤΗΣΤΕ από την εταιρεία να σας συμπεριφερθεί σωστά! Ρε παιδιά, αξίζει να δώσετε λεφτά για το ρημάδι το Red Alert που δεν έχει ΚΑΜΙΑ διαφορά από το πειρατικό; Αξίζει μήπως το καινούριο FIFA που δεν ξέρει ελληνικά και έχει τα ΑΠΕΙΡΑ bugs; Ειδικά για αυτό θέλω να πω κάτι. Είμαι φίλος με κάποιον που έχει δουλέψει ΠΑΡΑ πολύ για το ελληνικό FIFA. Συγγνώμη, Ιορδάνη, αλλά το FIFA 2000 με το patch σου είναι πιο καλό από το FIFA 2001!* ***Προτιμώ να πληρώσω για το patch που θα φτιαχτεί παρά για το παιχνίδι το ίδιο.*** *Οταν μία εταιρεία έχει γραφεία, όπως η EA, ε, τότε πιο πολύ λυπάμαι τα λεφτά μου παρά αυτούς! Στην τελική, αν η εταιρεία παίρνει 5.000 για κάθε παιχνίδι που πουλάει, επί 1.000.000 αντίτυπα σε όλο τον κόσμο, μας κάνουν 5 δισ. Μόνο για ένα παιχνίδι! Δηλαδή η EA, για παράδειγμα, εισπράττει 10 δισ. το χρόνο ΜΟΝΟ από το FIFA και το NBA. Και μη μου πείτε ότι πληρώνει δικαιώματα κ.λπ. κ.λπ.! Τι δικαιώματα πλήρωσε και σε ποιον για να κάνει το FIFA 2001; Το ίδιο συμβαίνει και με 'σοβαρά' προγράμματα όπως τα λειτουργικά μας συστήματα. Γιατί κάποιος να πληρώσει τα Windows 98, όταν βγαίνουν στο καπάκι τα 98b, και αμέσως μετά τα 2000, μέσα σε 6 μήνες τα Millennium και πάλι στο καπάκι τα Whistler; Μα είμαστε σοβαροί; Για ποιους μας περάσανε;*

Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα μου, αλλά είναι το πρώτο, και είχα πολλά να πω..."



Φίλε μας, πολύ καλά έκανες και μας τα έγραψες όλα αυτά, γιατί όντως... έχεις δίκιο! Από τη μία τα μεγέθη των προγραμμάτων και των παιχνιδιών αυξάνονται δυσανάλογα με τα όσα καινούρια μάς παρέχουν, πέρα από εντυπωσιακά γραφικούλια, ηχητικά εφέ και πιο "hi-tech" προσέγγιση. Με δυο λόγια, ο καυγάς γίνεται για το πάπλωμα... Ε, όπως θα διαπιστώσεις κι εσύ από αυτό το τεύχος, αποφασίσαμε να αντισταθούμε στην πράξη ξεκινώντας μια νέα στήλη με θέμα τα abandonware.

Οσο για το "try before you buy" κι εδώ θα συμφωνήσουμε απόλυτα. Οπου και όποτε μπορείτε, απαιτήστε να δοκιμάζετε τα προϊόντα που σκέφτεστε να αγοράσετε. Οι έμποροι στην Ελλάδα έχουν (και παραέχουν, μάλιστα) εμπορική συνείδηση, καιρός λοιπόν να αποκτήσουμε κι εμείς καταναλωτική!

Περνάμε όμως στο δεύτερο γράμμα, από το φίλο μας Ανδρέα Ροντογιάννη που μας εξιστορεί τους δικούς του... άθλους:

"Αυτόν τον καιρό σχεδιάζω ένα καινούριο σύστημα για να καλύψω τις ανάγκες μου (ασχολούμαι με multimedia). Το πρόβλημα λοιπόν προέκυψε από τη στιγμή που αποφάσισα ότι ο επεξεργαστής της AMD Athlon θα ήταν ακριβώς αυτό που ήθελα για το σύστημά μου. Εκανα μία έρευνα αγοράς αρχικά από τα περιοδικά και μετά κατέβηκα στη 'Silicon valley' της ελληνικής αγοράς υπολογιστών, δηλαδή την οδό Στουρνάρη. Με απογοήτευσή μου ανακάλυψα ότι:

α) Από το σύνολο των 12 καταστημάτων που επισκέφθηκα ΜΟΝΟ τα 3 πωλούσαν AMD επεξεργαστές!

β) Ενα από αυτά τα καταστήματα είχε ως κανόνα να πουλάει λειτουργικό σύστημα με κάθε καινούριο υπολογιστή και όταν απάντησα 'τότε βάλτε μου Linux', μου εξήγησε ότι το λειτουργικό θα έπρεπε να ήταν Win 98!

γ) Τρία μαγαζιά πουλούσαν ΜΟΝΟ έτοιμα πακέτα συστημάτων χωρίς να δέχονται αλλαγές!

δ) Ενας πωλητής παραλίγο να με στείλει με έμφραγμα όταν κοστολόγησε σύστημα 600.000 δραχμών σε 1.057.000, διότι αντί για Canon BJC 3000 μου έβαλε Epson 3000 ο οποίος κάνει 400.000!

Οπου και όποτε μπορείτε, απαιτήστε να δοκιμάζετε τα προϊόντα που σκέφτεστε να αγοράσετε. Οι έμποροι στην Ελλάδα έχουν -και παραέχουν, μάλιστα- εμπορική συνείδηση, καιρός λοιπόν να αποκτήσουμε κι εμείς καταναλωτική!

Αυτό που θέλω, τελικά, να επισημάνω είναι ότι ο Ελληνας καταναλωτής δεν είναι τόσο χαζός όσο τον νομίζουν και το γεγονός ότι οι υπηρεσίες των καταστημάτων έχουν πέσει από πλευράς ποιότητας και αξιοπιστίας θα γυρίσει τελικά εναντίον τους.

Ροντογιάννης Ανδρέας
Web Developer"

Ανδρέα, ευτυχώς φαίνεται πως ο κόσμος έχει τελικά αρχίσει (έστω και σιγά σιγά) να ξυπνάει. Πρόσφατα επισκέφθηκα το σέρβις γνωστής αλυσίδας καταστημάτων που ασχολείται αρκετά και με την πληροφορική και διαπίστωσα ότι από τους τέσσερις πελάτες που μπήκαν μέσα όσο ήμουν κι εγώ εκεί, οι τρεις διεκδίκησαν το δίκιο τους ζητώντας ευπρεπώς μεν, έντονα δε, την όσο το δυνατόν ταχύτερη εξυπηρέτησή τους και... την πέτυχαν! **Κι ο άγιος φοβέρα θέλει...**

Κλείνουμε με τη σύντομη επιστολή του συνονόματου Βαγγέλη, η οποία, με αφορμή τις τιμές του μελανιού ενός εκτυπωτή, θέτει ένα ερώτημα που αξίζει τον κόπο να δούμε:

"Αγαπητό 'PC Master',

Ενάμιση χρόνο πριν απέκτησα έναν εκτυπωτή Lexmark 3200. Κόστισε 53.500 δρχ. με έγχρωμο και μαύρο μελάνι στη συσκευασία. Ανά εξάμηνο οι τιμές του μαύρου μελανιού που αγόρασα ήταν 11.200, 11.700, 13.500 δρχ. και του έγχρωμου 13.500, 14.500, 15.500 δρχ., το οποίο δεν αγόρασα ποτέ.

Πέντε μήνες πριν είδα τον 3200 να πωλείται 25.000 δρχ. με ΦΠΑ. Κοστίζουν, τελικά, οι σφαίρες πιο πολύ από το όπλο ή δεν είναι αυτό το ζητούμενο; Οι γνώστες του θέματος ξέρουν. Οι υπόλοιποι ας κρίνουν...

Ελπίζω προς δημοσίευση του παρόντος,
Πατήρας Βαγγέλης"

Δυστυχώς, Βαγγέλη, για κάθε κατασκευαστή όπλου υπάρχουν άλλοι χίλιοι κατασκευαστές σφαιρών που εκμεταλλεύονται την ύπαρξη του όπλου για να βγάλουν τα προς το ζην, καθώς και μερικά εκατομμύρια υποψήφια θύματα που θα δεχτούν τις σφαίρες κατάστηθα. Ο νοών νοείτω...

PC

ΕΔΩ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΕΝΑ ΚΑΛΟ ANTIVIRUS

Ακόμα δεν έχω συνέλθει από τον αλβανικό ιό του προηγούμενου τεύχους και τσουπ! Μου ήρθε και το... antivirus!

Ενας παλιός φίλος και νυν στυγερός και αιμοσταγής ανταγωνιστής μού έστειλε το παρακάτω "πρόγραμμα" antivirus, απαντώντας στις εκκλήσεις μου για βοήθεια μετά το σαρωτικό πέρασμα του αλβανικού ιού από το σύστημά μου. Ευτυχώς, η πέτρινη καρδιά του μαλάκωσε, μη μπορώντας να αντισταθεί στις εύστοχες υπενθυμίσεις των στιγμών της παλιάς μας φιλίας. Θενκς, τζιενάρ. Με τη σειρά μου, παραχωρώ το Albanian Antivirus σε εσάς προς... τέρψιν και συμμόρφωσιν. Οπως -σχεδόν- πάντα, παραθέτω το αγγλικό κείμενο αυτούσιο, καθώς και μία ελεύθερη, αλλά και όσο το δυνατόν πιστή, μετάφραση.

"Dear user,
This is the first OFFICIAL Commercial Albanian Anti - Virus Program. As you know already, because of the luck of modern technology, you'll have to perform the following MANUALLY.

Please follow these steps:
1: Install the Albanian Anti - Virus (which means, open and read this mail).
2: Buy, install an run either Norton Antivirus or McAfee VirusScan.
3: Close the Albanian Anti - Virus (which means, close this mail window and then your mail program).

By following these steps, your PC will be automatically virus - cleaned. Especially for the Albanian viruses, you can jump directly to step 3 after step 1, since our program is especially designed for these kind on viruses.

Thank you for the use on Albanian Anti - Virus. Please don't forget to register your copy. Registration fee is $1,99. For more information about the product, and for new virus updates, please visit www.albania/saliberissa/hotza/antivirus.com

Thank you for your time"

"Αγαπητέ χρήστη,
Αυτό είναι το πρώτο ΕΠΙΣΗΜΟ εμπορικό πρόγραμμα του αλβανικού antivirus. Οπως ήδη γνωρίζεις, εξαιτίας της έλλειψης σύγχρονης τεχνολογίας, θα πρέπει να ολοκληρώσεις τις παρακάτω διαδικασίες χειρωνακτικά:

1: Εγκατάστησε το αλβανικό antivirus (άνοιξε, δηλαδή, και διάβασε αυτό το mail).
2: Αγόρασε, εγκατάστησε και τρέξε είτε το Norton Antivirus είτε το McAfee VirusScan.
3. Κλείσε το αλβανικό antivirus (κλείσε, δηλαδή, αυτό το mail και το mail program).

Ακολουθώντας τα παραπάνω βήματα ο υπολογιστής σας θα έχει καθαριστεί αυτόματα από οποιονδήποτε ιό. Ειδικά για τους αλβανικούς ιούς, μπορείτε να παραλείψετε τη διαδικασία 2, καθώς το πρόγραμμά μας είναι ειδικά σχεδιασμένο για την αντιμετώπιση αυτής της κατηγορίας ιών.

Ευχαριστούμε που χρησιμοποιήσατε το αλβανικό antivirus. Παρακαλούμε μην ξεχάσετε να κάνετε register το πρόγραμμα, κάτι που κοστίζει μόνον 1,99 δολάρια. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το προϊόν αυτό παρακαλούμε επισκεφτείτε τη σελίδα www.albania/sali-berissa/hotza/antivirus.com
Ευχαριστούμε για το χρόνο σας"

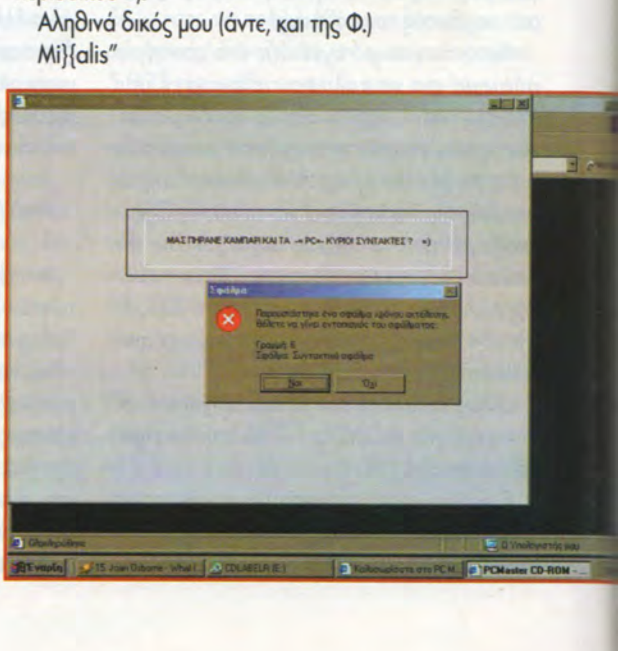
> **Πάνω από 55.000 καταναλωτές είδαν τα στοιχεία των πιστωτικών τους καρτών εκτεθειμένα στο Δίκτυο, καθώς ένας hacker που αυτοαποκαλείται "chad" χτύπησε το creditcards.com όταν η εταιρεία αρνήθηκε να υποκύψει στον εκβιασμό του.**

ΣΥΝΤΑΚΤΙΚΟ ΛΑΘΟΣ;

Δηλαδή, λάθος της Σύνταξης; Της συντακτικής ομάδας του "PC Master"; Ουαί!

Μέχρι τώρα, η ομάδα του "PC Master" συνήθιζε να βλέπει τα συντακτικά της λάθη μόνο στο τυπωμένο περιοδικό (και σπάνια στις πρόχειρες προεκτυπώσεις - αλήθεια δεν είναι περίεργο αυτό;). Ολως προσφάτως, όμως, ο φίλος της στήλης Mi}{alis ανακάλυψε και έναν άλλο χώρο που βρίθει συντακτικών λαθών: Το CD του περιοδικού. Προσέξτε την εικόνα που συνοδεύει το άρθρο και θα καταλάβετε... Α, διαβάστε και το συνοδευτικό e-mail-άκι...

"Χαίρε, ω Master μεγαλόχαρε.
Απλώς, θέλω να δεις κάποιες screenshots! Είναι πραγματικά funny και είναι 100% ΑΛΗΘΙΝΕΣ! Ετσι, για να ξέρουμε και τι γίνεται με τους υπέροχους και πάντα ΑΛΑΝΘΑΣΤΟΥΣ συντάκτες του αγαπημένου μας περιοδικού =).
Αληθινά δικός μου (άντε, και της Φ.)
Mi}{alis"



IBM GOES LINUX

Αυτό δεν είναι ούτε αστείο, ούτε φήμη. Είναι ΕΙΔΗΣΗ!



Η πρώτη μεγάλης κλίμακας εμπορική εφαρμογή του Linux είναι πλέον γεγονός! Και μάλιστα όχι από όποια κι όποια εταιρεία, αλλά από την ίδια την IBM! Πρόκειται για επίσημη ανακοίνωση η οποία περιέχεται σε ένα άρτι αφιχθέν επίσημο δελτίο Τύπου. Τι λέει αυτό; Τα εξής:

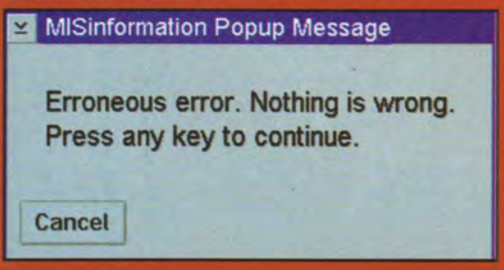
"Την πρώτη μεγάλης κλίμακας εμπορική εφαρμογή του Linux στην Ευρώπη ανακοίνωσαν η IBM και η Telia, ο μεγαλύτερος οργανισμός τηλεπικοινωνιών και υπηρεσιών Internet στη Σκανδιναβία. Η Telia θα αντικαταστήσει τους 70 servers που διαθέτει σήμερα με έναν IBM e-server (Z series), ενώ τα αποθηκευτικά μέσα της θα αντικατασταθούν από έναν IBM Enterprise Storage Server (Shark) 11,4 Terabyte. Το Hardware θα χρησιμοποιεί το λειτουργικό σύστημα Linux. Η τεχνολογία αυτή θα καλύπτει όλες τις υπηρεσίες παροχής Internet της Telia σε επιχειρήσεις και ιδιώτες στη Σκανδιναβία. [...]

Η απόφαση της Telia και της IBM αποδεικνύει ότι το Linux είναι επεκτάσιμο, ικανό να καλύψει δυναμικά αναπτυσσόμενες επιχειρησιακές ανάγκες, λειτουργώντας στον IBM e-server. Οι z-series έχουν τη δυνατότητα φιλοξενίας μέχρι 30.000 virtual Linux servers ταυτόχρονα και ανεξάρτητα, χρησιμοποιώντας το λειτουργικό IBM Virtual Machine.

Αξίζει να σημειωθεί ότι μεγάλες επιχειρήσεις παροχής υπηρεσιών Internet (ISP/ASP) της ελληνικής αγοράς έχουν εκδηλώσει ενδιαφέρον για αντίστοιχες λύσεις και βρίσκονται σε συνομιλίες με την IBM Ελλάδος. Ο πρωτοποριακός συνδυασμός των IBM e-server z-series, SHARK και Linux προσφέρει μείωση του κόστους, καλύτερη διαχείριση των αναγκών, απλούστευση και επιτάχυνση των διαδικασιών διαχείρισης."

Way to go, Linux!

NO COMMENT



Ο ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Πόσους επεξεργαστές έχει ο ισχυρότερος υπολογιστής που γνωρίζετε; Δέκα; Πενήντα; Εκατό; Μέχρι τους 5.000 έχετε ακόμα καιρό...

Χαρακτηρίζεται ως ο ισχυρότερος υπολογιστής που υπάρχει στον κόσμο (με εξαίρεση ίσως κάποιους που διαθέτει η αμερικανική κυβέρνηση...). Πρόκειται για ένα μηχάνημα της IBM με 5.000 επεξεργαστές, το οποίο αγόρασε η εταιρεία γενετικών ερευνών NuTec Sciences, προκειμένου να το χρησιμοποιήσει στη μελέτη του ανθρώπινου γονιδιώματος. Το σύστημα έχει τη δυνατότητα να διεκπεραιώσει 7,5 τρισ. μαθηματικούς υπολογισμούς το δευτερόλεπτο (TFLOPS) και θα καταλάβει έναν ολόκληρο όροφο στα γραφεία της NuTec Sciences στην Ατλάντα. Τόσο η εταιρεία όσο και η IBM αρνήθηκαν να αποκαλύψουν το κόστος του μηχανήματος, μιλώντας απλώς για "δεκάδες δισ. δολάρια".

Απλώς να επισημάνω ότι το κορυφαίο μοντέλο της κραταιάς Cray (Cray T3E-1200E) μπορεί να δεχθεί μέχρι 2.048 επεξεργαστές. Βέβαια, τώρα θα μου πείτε, επεξεργαστής από επεξεργαστή έχει διαφορά...

ΠΕΡΙ ΤΩΝ ΠΕΡΙΘΩΡΙΩΝ

Αυτά που βλέπετε να ζώνουν από δεξιά και αριστερά τη στήλη δεν είναι μόνον για ομορφιά...

Πώς σας φαίνεται η νέα μορφή της στήλης; Δεν είναι γλυκούλα; Δεν έχει το "κατιτίς" που της έλειπε; Αν πείτε "όχι", θα σας κρατήσω μούτρα και δεν θα σας ξαναμιλήσω. Κανονίστε την πορεία σας λοιπόν. Τι είναι όμως αυτές οι "εξυπνάδες" που υπάρχουν στα περιθώρια; Είναι μόνον για ομορφιά; Όχι και θα σας πω αμέσως τη σχετική ιστορία.

Πολλές φορές ήθελα να μοιράζομαι μέσα από τη στήλη αυτή ενδιαφέροντα και έξυπνα πραγματάκια τα οποία με συγκίνησαν, με έκαναν να γελάσω ή με προβλημάτισαν, αλλά ήταν πολύ μικρά για να τα συμπεριλάβω ως αυτόνομα αρθράκια. Με την ευκαιρία λοιπόν της πρόσφατης ανανέωσης του "PC Master", οι υπεύθυνοι του Καλλιτεχνικού μου έκαναν τη χάρη και ενέδωσαν στις ασφυκτικές πιέσεις μου, προϋπολογίζοντας χώρο για τέτοιες εξυπνάδες (από τις οποίες έχω ήδη συγκεντρώσει ουκ ολίγες). Το τι θα συμπεριλαμβάνεται στα περιθώρια αυτά έγκειται στη δική μου διάθεση, γι' αυτό μην το δέσετε κόμπο ότι π.χ. στα αριστερά θα βρίσκεται μια μικρή ειδησούλα κάθε μήνα. Θα πέσετε έξω. Μέχρι και αρχαία ελληνικά θα σας βάλω! Φοβού τον master και δώρα φέροντα!

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Ο πρώτος Νόμος του Weinberg: Αν οι χτίστες έχτιζαν κτίρια με τον ίδιο τρόπο που οι προγραμματιστές γράφουν προγράμματα, ένας απλός τρυποκάρυδος θα κατέστρεφε τον πολιτισμό μας.

Ο Θεός δεν παίζει ζάρια με το Σύμπαν.
Albert Einstein

Ο Θεός όχι μόνον παίζει ζάρια, αλλά τα ρίχνει τόσο μακριά που δεν μπορούμε να τα δούμε!
Stephen Hawking

Και τη νέα χρονιά, φίλοι μου, η στήλη μας θα είναι μαζί σας για να σας ταξιδέψει στους αχανείς κόσμους της επιστήμης, της διαστημικής έρευνας, της τεχνολογίας, της αρχαιολογίας αλλά και όλων των αξιόλογων ανθρώπινων δραστηριοτήτων που κάνουν τη χιλιετία αυτή διαφορετική από κάθε προηγούμενη. Ώρα, λοιπόν, για το πρώτο "New Millennium" του 2001!

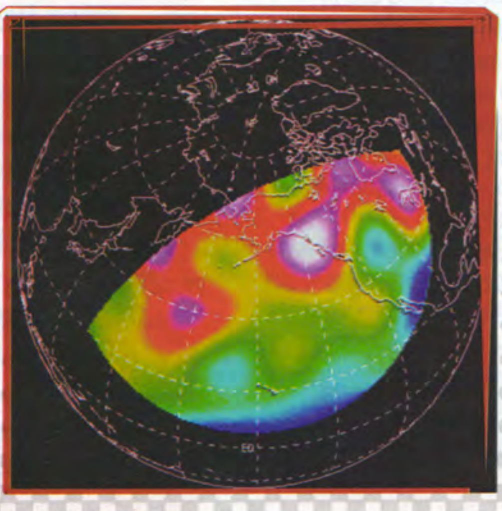
Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΑΣΧΗΜΑ ΝΕΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΤΡΩΜΑ ΤΟΥ ΟΖΟΝΤΟΣ

Τα τελευταία χρόνια υπήρξε μια αρκετά έντονη δραστηριοποίηση της διεθνούς κοινότητας γύρω από την αντιμετώπιση της περίφημης "τρύπας του όζοντος", ενώ μειώθηκε αρκετά η χρήση χλωροφθορανθράκων που, ως γνωστόν, συνέβαλαν τα μέγιστα στη συντήρηση και επαύξηση του φαινομένου. Ωστόσο, τα αποτελέσματα δεν ήταν αυτά που όλοι περιμέναμε, όπως τελικά αποδείχθηκε. Συγκεκριμένα, φαίνεται τελικά πως το όζον δεν επανέρχεται με ταχείς ρυθμούς, κάτι που οφείλεται κυρίως στο υπερβολικό κρύο που επικρατεί στη στρατόσφαιρα της Αρκτικής, ενώ οι ποσότητες όζοντος που έχουν ήδη χαθεί (φτάνουν το 70% πάνω από το Βόρειο Πόλο) δεν επιτρέπουν μεγάλη αισιοδοξία, ακόμα και αν οι καιρικές συνθήκες βελτιωθούν.



Φαίνεται τελικά πως το όζον δεν επανέρχεται με ταχείς ρυθμούς, κάτι που οφείλεται κυρίως στο υπερβολικό κρύο που επικρατεί στη στρατόσφαιρα της Αρκτικής.



Οι επιστήμονες πλέον υποστηρίζουν πως η τρύπα του όζοντος θα παραμείνει πάνω από τα... κεφάλια μας για τουλάχιστον 50 με 60 χρόνια ακόμα, και αυτό βέβαια με την προϋπόθεση πως οι προσπάθειες για τη μείωση των χλωροφθορανθράκων θα συνεχιστούν με τους ίδιους ή και γρηγορότερους ρυθμούς. Με δυο λόγια, δυσοίωνα τα βλέπω τα πράγματα ακόμα και για τα εγγόνια μας (εξαιρούνται όσοι έχουν μετοχές σε βιομηχανίες αντηλιακών)...



ΚΥΝΗΓΩΝΤΑΣ... ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΟΥΣ!

Ένα γιγαντιαίο κυνήγι... δεινοσαύρων πρόκειται να ξεκινήσει μέσα στον Ιανουάριο στη μακρινή Βραζιλία. Συγκεκριμένα, ο 44χρονος παλαιοντολόγος Sergio Alex Azevedo, επικεφαλής πολυπληθούς αποστολής που αποτελείται από 20 επιστήμονες, αρκετούς τεχνικούς καθώς και ένα κινηματογραφικό συνεργείο, θα σαρώσει μια έκταση 9.700 χιλιομέτρων αναζητώντας ίχνη και απολιθώματα δεινοσαύρων. Ο Azevedo ελπίζει να ανακαλύψει αρκετά άγνωστα είδη, ενώ στη Βραζιλία ήδη επικρατεί ένας "παλαιοντολογικός πυρετός" που δεν αποκλείεται, αν τελικά τα ευρήματα της αποστολής αποδειχθούν ανάλογα των προσδοκιών, να οδηγήσει σε χρηματοδοτήσεις περαιτέρω σχετικών εξερευνήσεων.

Απώτερος σκοπός του Azevedo είναι να δημιουργήσει στο Εθνικό Μουσείο του Ρίο ντε Τζανέιρο ένα μικρό "Jurassic Park", που όμως θα αποτελείται από πραγματικά εκθέματα και όχι από computerized ομοιώματα αλά Spielberg!

Απώτερος σκοπός του Azevedo είναι να δημιουργήσει στο Εθνικό Μουσείο του Ρίο ντε Τζανέιρο ένα μικρό "Jurassic Park", που όμως θα αποτελείται από πραγματικά εκθέματα και όχι από computerized ομοιώματα αλά Spielberg! Super stars, πάντως, οι φίλοι μας οι δεινόσαυροι, δεν μπορείτε να πείτε: Ποιος άλλος θα μπορούσε να βρίσκεται στην επικαιρότητα εκατομμύρια χρόνια μετά το τελευταίο πέρασμά του από τον πλανήτη μας;



ΤΑ ΦΥΤΑ ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΟΥΝ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥΣ

Η στήλη αυτή σας έχει εδώ και καιρό ενημερώσει για τις θαυμαστές εξελίξεις στη γενετική, οι οποίες κατέληξαν στην πλήρη χαρτογράφηση των ανθρώπινων γονιδίων. Ηδη είχαμε γράψει για το θέμα αυτό από την 1η Μαΐου 2000, πολύ πριν οι εφημερίδες να το αναδείξουν στην πρώτη σελίδα τους. Μετά τον άνθρωπο, λοιπόν, σειρά έχουν οι φίλοι μας τα... φυτά! Ηδη έγινε το πρώτο σημαντικό βήμα, καθώς το γνωστό μας κάρδαμο (λεπίδιον το εδώδιμον για όσους αρέσκονται στις επιστημονικές ονομασίες) έχει την τιμή να αποτελεί το πρώτο φυτό το DNA του οποίου αποκρυπτογραφήθηκε πλήρως. Μάλιστα, όπως αποδείχθηκε τελικά, ο γονιδιακός χάρτης του είναι αρκετά πιο πολύπλοκος απ' ό,τι θα περίμενε κανείς από ένα φυτό και μάλιστα τόσο απλό όσο, φαινομενικά τουλάχιστον, είναι το κάρδαμο, αφού περιλαμβάνει περί τα 25.000 γονίδια!

Το γνωστό μας κάρδαμο (λεπίδιον το εδώδιμον για όσους αρέσκονται στις επιστημονικές ονομασίες) έχει την τιμή να αποτελεί το πρώτο φυτό το DNA του οποίου αποκρυπτογραφήθηκε πλήρως.



Η κατάρτιση γενετικών χαρτών στα φυτά έχει μεγάλη πρακτική σημασία, πέρα από την καθαρά επιστημονική διάστασή της, αφού θα οδηγήσει σε πιο παραγωγικές σοδειές καθώς και σε ραγδαίες εξελίξεις στον τομέα της ιατρικής. Ωστόσο, πολλοί φοβούνται έναν κατακλυσμό από γενετικά τροποποιημένα λαχανικά και φρούτα που θα γεμίζουν το... καλάθι της νοικοκυράς και το τραπέζι μας! Ουδέν καλόν αμιγές κακού...



ΖΗΛΕΥΟΝΤΑΣ ΤΗ ΔΟΞΑ ΤΗΣ... ΕΥΡΩΠΗΣ

Ουκ ολίγα έχουν μέχρι σήμερα γραφτεί για το εξαιρετικό ενδιαφέρον που παρουσιάζει η πιθανότητα ύπαρξης ενός υπόγειου ωκεανού στο δορυφόρο του Δία Ευρώπη, καθώς και της ανάπτυξης σε αυτόν έμβιων οργανισμών. Τα τελευταία στοιχεία που μεταδόθηκαν από τον Γαλιλέο, το διαστημόπλοιο της NASA που περιτριγυρίζει καθημερινά το πλανητικό σύστημα του Δία, δείχνουν πως δεν αποκλείεται καθόλου η Ευρώπη να μην... είναι μόνη της! Ενας δεύτερος δορυφόρος του μεγαλύτερου πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος, ο Γανυμήδης, φαίνεται πως επίσης φιλοξενεί έναν υπόγειο ωκεανό, όπως ανακοινώθηκε σε μια πρόσφατη συνάντηση της Αμερικανικής Γεωφυσικής Ενωσης από επιστήμονες που αναλύουν τα data που έρχονται από τον Γαλιλέο. Καταρχήν, το μαγνητόμετρο του διαστημόπλοιου έδειξε μετρήσεις που δικαιολογούνται μόνο από την ύπαρξη ενός υπερβολικά καλού αγωγού του ηλεκτρισμού στον Γανυμήδη, όπως είναι ένας ωκεανός με νερό σε υγρή μορφή και αλάτι. Επίσης, ο φασματογράφος του Γαλιλέου έδειξε πως σε διάφορες περιοχές του Γανυμήδη υπάρχουν είδη ορυκτών αλάτων που πιθανότατα προέρχονται από την ύπαρξη νερού με υψηλή περιεκτικότητα σε αλάτι κοντά στην επιφάνεια του δορυφόρου. Join the club, Mr Ganymede! Εν τω μεταξύ, εξαιρετικά ενδιαφέρουσες φωτογραφίες του Δία έστειλε το διαστημόπλοιο "Cassini". Είναι υψηλής ανάλυσης και μπορείτε να απολαύσετε μία εξ αυτών από τη στήλη μας.

Ο Γανυμήδης φαίνεται πως φιλοξενεί έναν υπόγειο ωκεανό, όπως ανακοινώθηκε σε μια πρόσφατη συνάντηση της Αμερικανικής Γεωφυσικής Ενωσης από επιστήμονες που αναλύουν τα data που έρχονται από τον Γαλιλέο.



ΕΡΧΟΝΤΑΙ ΟΙ ΚΙΝΕΖΟΙ ΑΣΤΡΟΝΑΥΤΕΣ

Μέχρι στιγμής, οι μόνες χώρες που έχουν στείλει αστροναύτες στο διάστημα είναι οι Ηνωμένες Πολιτείες και η πρώην Σοβιετική Ενωση. Σήμερα, ένας... τρίτος απειλεί να εισέλθει στο ολιγομελές αυτό club με αξιώσεις, και αυτός δεν είναι άλλος από το πολυπληθέστερο κράτος στον πλανήτη μας, την Κίνα. Για το θέμα έχουμε ήδη γράψει από τη στήλη, αυτή τη φορά όμως υπάρχει πλέον επίσημη ανακοίνωση που αναφέρει ένα συγκεκριμένο χρονοδιάγραμμα, σύμφωνα με το οποίο ο πρώτος Κινέζος αστροναύτης αναμένεται να βρίσκεται στο διάστημα το πολύ μέχρι το έτος 2006.

Ο πρώτος Κινέζος αστροναύτης αναμένεται να βρίσκεται στο διάστημα το πολύ μέχρι το έτος 2006.



Ο διαστημικός πυρετός για την Κίνα έχει, πάντως, ήδη ξεκινήσει, αφού ανάμεσα στα έτη 2001 και 2005 προβλέπεται να μπουν σε τροχιά περισσότεροι από 30 δορυφόροι κινεζικής κατασκευής, ενώ άλλοι 47 βρίσκονται ήδη στο διάστημα.

Νέος παίκτης, λοιπόν, στο μεγάλο διαστημικό παιχνίδι, και όλοι βέβαια περιμένουμε να δούμε τα αποτελέσματα και τις επιπτώσεις που τυχόν θα υπάρξουν. Χωρίς να θέλω να κινδυνολογήσω, με ΗΠΑ από τη μία μεριά και Ρωσία/Κίνα από την άλλη, η ατμόσφαιρα σαν να μυρίζει λιγάκι μπαρούτι! Ιδωμεν...





ΕΚΡΗΞΗ ΗΦΑΙΣΤΕΙΟΥ ΣΤΟ ΜΕΞΙΚΟ

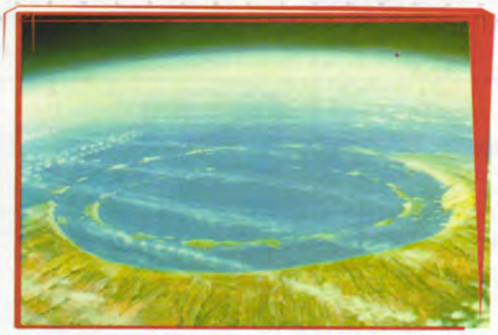
Τα... δόντια του αποφάσισε να δείξει, και μάλιστα για τα καλά, το ηφαίστειο Popocatepetl στο Μεξικό, που εξερράγη στις 19 Δεκεμβρίου, χωρίς ευτυχώς να καταγραφούν θύματα, τουλάχιστον όχι μέχρι την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές, κυριολεκτικά "επί του πιεστηρίου", εκτός από έναν 65χρονο άνδρα που πέθανε από καρδιακή προσβολή κατά τη διάρκεια της έκρηξης. Ωστόσο, οι τοπικές αρχές προέβησαν σε μαζικές εκκενώσεις περιοχών που είχαν ως αποτέλεσμα το ξεσπίτωμα περίπου 30.000 κατοίκων, ενώ φόβοι υπάρχουν για μεγάλες κατολισθήσεις μέσα στις επόμενες ημέρες, εάν η δραστηριότητα του ηφαιστείου συνεχιστεί.

Οι τοπικές αρχές προέβησαν σε μαζικές εκκενώσεις περιοχών που είχαν ως αποτέλεσμα το ξεσπίτωμα περίπου 30.000 κατοίκων.

Το ύψους 5.451 μέτρων και ηλικίας 300.000 ετών ηφαίστειο που εξερράγη δύο φορές μέσα σε διάστημα μερικών μόλις ωρών, ήταν αρκετά ενεργό από το 1994, βγάζοντας στην επιφάνεια αρκετές φορές στήλες καπνού και στάχτης, και τιμώντας έτσι το όνομά του, που σημαίνει "το βουνό που καπνίζει". Για να θυμηθούμε και το γνωστό παιχνίδι, εδώ μιλάμε για... "Red Alert" στην κυριολεξία!



ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΞΑΦΑΝΙΣΗ ΤΩΝ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΩΝ



Οχι, μη φοβάστε, δεν εξαφανίστηκε ο... Πατρίκος, αναφερόμαστε στους πραγματικούς δεινοόσαυρους που κάποτε αποτελούσαν βασικό στοιχείο της πανίδας του πλανήτη μας. Οπως είναι γνωστό, οι επιστήμονες αποδίδουν την εξαφάνισή τους στη σύγκρουση ενός αστεροειδή, με διάμετρο που ξεπερνούσε τα 15 χιλιόμετρα, με τον πλανήτη μας. Ωστόσο, νέες έρευνες που έγιναν στη χερσόνησο του Yucatan στο Μεξικό, όπου υπάρχει ένας τεράστιος κρατήρας (ο επονομαζόμενος Chicxulub) δημιουργημένος από τη σύγκρουση αυτή, έδειξαν πως το μέγεθός του είναι μικρότερο από όσο είχε αρχικά υπολογιστεί. Επίσης, στον κρατήρα ανακαλύφθηκαν πετρώματα με υψηλή περιεκτικότητα σε ανθρακικά και θειικά άλατα.

Πρωτεύοντα ρόλο στην εξαφάνιση των δεινοσαύρων έπαιξε, τελικά, η διαρροή χημικών ουσιών στην ατμόσφαιρα εξαιτίας της σύγκρουσης ενός αστεροειδή με τη Γη.

Η διαπίστωση αυτή οδήγησε τους ερευνητές στο συμπέρασμα πως πρωτεύοντα ρόλο στην εξαφάνιση των δεινοσαύρων έπαιξε, τελικά, η διαρροή χημικών ουσιών στην ατμόσφαιρα εξαιτίας της σύγκρουσης του αστεροειδή με τη Γη, με συνέπεια οι δεινόσαυροι να αναπνέουν διοξείδιο του άνθρακα και του θείου, καθώς και άλλα τοξικά συστατικά κι έτσι να μην καταφέρουν να επιβιώσουν.

Οι διατρήσεις στον κρατήρα συνεχίζονται με την ελπίδα να έρθουν στο φως ακόμα περισσότερα στοιχεία για όλα όσα συνέβησαν στον πλανήτη μας πριν από 65 εκατομμύρια χρόνια. Βέβαια, "αν ξανακατεβείς αστεροειδή στη Γη μας", για να παραφράσω ένα παλιό γνωστό τραγούδι, θα είμαστε προετοιμασμένοι, αφού από διοξείδια και τοξικές ουσίες άλλο τίποτα: Τα αναπνέουμε κάθε μέρα σε επαρκέστατες ποσότητες κι έτσι δεν έχουμε να φοβηθούμε τίποτα!



ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ ISS

Η επισκευή του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού (ISS) από το πλήρωμα του Endeavour, για την οποία σας γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος, στέφθηκε τελικά με απόλυτη επιτυχία κι έτσι οι καρδιές των υπευθύνων της NASA, που φυσικά χάνουν το... ρυθμό τους κάθε φορά που κάποιο πρόβλημα απειλεί το τεράστιο αυτό project των 60 δισεκατομμυρίων δολαρίων, μπήκαν και πάλι στη θέση τους.



Το πλήρωμα που αυτή τη στιγμή επανδρώνει τον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό, ο διοικητής Bill Shepherd και οι κοσμοναύτες Yuri Gidzenko και Sergei Krikalev, θα αναγκαστεί να παρατείνει την παραμονή του εκεί για δύο εβδομάδες παραπάνω απ' όσο είχε αρχικά υπολογιστεί.

Εν τω μεταξύ, το πλήρωμα που αυτή τη στιγμή επανδρώνει τον Διεθνή Διαστημικό Σταθμό, ο διοικητής Bill Shepherd και οι κοσμοναύτες Yuri Gidzenko και Sergei Krikalev, θα αναγκαστεί να παρατείνει την παραμονή του εκεί για δύο εβδομάδες παραπάνω απ' όσο είχε αρχικά υπολογιστεί. Συγκεκριμένα, επρόκειτο να επιστρέψει στη Γη μετά από τέσσερις μήνες παραμονής στο διάστημα στα τέλη του Φεβρουαρίου 2001 με το Discovery, το οποίο θα μετέφερε και τους αντικαταστάτες του. Ωστόσο, μια βλάβη που παρατηρήθηκε στο Διαστημικό Λεωφορείο θα αναβάλει, τελικά, την εκτόξευσή του για τις αρχές Μαρτίου. Οι αστροναύτες, πάντως, έδειξαν να αντιμετωπίζουν την κατάσταση με χιούμορ. Ο Shepherd δήλωσε για την ακρίβεια ότι "έχουμε μπόλικο φαγητό και νερό. Δεν θα λέγαμε όχι για μερικά T-shirts, αλλά θα τα καταφέρουμε και χωρίς αυτά"!



Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ 10 χρόνια κοντά σας!



Θεσσαλονίκη
Ανίκουλα Α., Εγνατίας 148, 031-235297, **Ιανός**, Αριστοτέλους 7, 031-277004, **Μαλλιάρης Α. - Παιδεία**, Αριστοτέλους 9, 031-278707, **Μπαρμπουνάκης Ε.**, Αριστοτέλους 6, 031-278910, **Πρωτοπορία του Βορρά**, Λ. Νίκης 3, 031-226190, **Παντελίδου Κ.**, Δ. Γούναρη 47, 031-249090, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εθν. Αμύνης 40, 031-243660, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Τσιμισκή 87, 031-234965, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εμπ. Κέντρο Μακεδονία, 031-473104, **Πλαίσιο**, Π.Π. Γερμανού 11 & Τσιμισκή, 031-236008, **Προμηθέας**, Ερμού 75, 031-279695, **Ραγιά Ουρ.**, Ερμού 44, 031-264420

Δράμα
Μουρατίδου Ε., Αγαμέμνονος 11, 0521-23600

Σέρρες
Προμηθεύς, Μεραρχίας 8, 0321-23454

Γιαννιτσά
Τομπάζης Κ., Ελ. Βενιζέλου 133, 0382-22328

Καστοριά
Παπαστεργίου Α., 11ης Νοεμβρίου 48, 0467-22348

Ιωάννινα
Δωδώνη, Μιχαήλ Αγγέλου 27, 0651-35026, **Κωνής Ν.**, Αλ. Διάκου 12, 0651-27382, **Νταλαμάγκας Γ.**, 28ης Οκτωβρίου 8, 0651-25436, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Μιχαήλ Αγγέλου 6, 0651-64000

Κοζάνη
Αθανασιάδης Δ., Ιπποκράτους 12, 0461-36028

Κέρκυρα
Global Books, Σαμαρά 2, 0661-32823, **Καντά Ε.**, Μητρ. Μεθοδίου 9, 0661-31636, **Μουστάκη Μ.**, Δημ. Καββαδία 16, 0661-39455

Ηγουμενίτσα
Μητσέλου Κ., Κύπρου 8, 0665-24991

Πρέβεζα
Αυδίκος Ν., Εθν. Αντιστάσεως 1, 0682-24025

Αγρίνιο
Μοσχονά Α., Α. Αναστασιάδη 2, 0641-52715

Καρδίτσα
Komtech, Β. Τζελλά 33, 0441-25530
Παιδεία, Ηρώων Πολυτεχνείου 6-8, 0441-42182

Ζάκυνθος
Αγαπάκης Β., Ευγενίδου 2, Πλατεία Αγ. Λουκά, 0695-49180

Τρίκαλα
Κηρήθρες, Ασκληπιού 38, 0431-38660

Πάτρα
Γνώση, Αράτου 41, 061-226453, **Λυμπεράτου Ε.**, Κορίνθου 19, 061-431655, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Μαίζωνος 58, 061-624918, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Πανεπ/πολη, 061-997892, **Παπαχρίστου Α.**, Αγ. Νικολάου 32, 061-277396, **Πλαίσιο**, Αγ. Ανδρέου 120, 061-240700, **Πολύεδρο**, Κανακάρη 147, 061-277342

Ρέθυμνο
Κλαψινάκη Αφοί, Λ. Ηγουμ. Γαβριήλ 59, 0831-50200

Χανιά
Επιλογές, Δημοκρατίας 10, 0821-44443

Ηράκλειο
Αναλόγιο, Ρούσσου Χούρδου 8, 081-282303
Δοκιμάκης Α., Ταγμ. Τζουλάκη 8, 081-288544
Κυριακής Μ., Έβανς 85 - 87, 081-285119
Λέξις, Μαυρολένης 4, 081-342641
Παπαδοπούλου Ε., Έβανς 47, 081-283587
Παπασωτηρίου Α.Ε., Κοραή 17, 081-300880
Πλαίσιο, Λ. Δημοκρατίας 33, 081-301300

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

...δείτε μας!

Ξάνθη
Παρασχίδης Ν., 28ης Οκτωβρίου 161, 0541-22755

Κομοτηνή
Εκλογή, Παπαδήμα 14, 0531-27475

Αλεξανδρούπολη
Δημητριάδης Γ., Ελ. Βενιζέλου 49, 0551-81005
Παπασωτηρίου Α.Ε., Ελ. Βενιζέλου 41, 0551-23050

Καβάλα
Λύχνος, Νέο Εμπορικό Κέντρο - 2ος Όροφος, 051-220052

Βέροια
Τσακλιώτου Κ., Μητροπόλεως 25, 0331-20437

Λάρισα
Παιδεία, Κανάρη 11, 041-239038, **Παιδεία**, Μανδηλαρά 12, 041-621527, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Παπαναστασίου 57, 041-549326, **Cherry Computers**, Πατρόκλου 12, 041-533263

Γρεβενά
Αναγνώστου Δ., Μ. Αλεξάνδρου 4, 0462-22336

Βόλος
Επιλογή, Ερμού 258, 0421-34987
Παιδεία, Δον Δαλεζίου 2, 0421-26280
Παπασωτηρίου Α.Ε., Δημητριάδος 223, 0421-76210

Αθήνα
Κέντρο: **Αριστοτέλης**, Πανεπιστημίου 34, 3625026, **Βιβλιοθήκη**, Κολοκοτρώνη 19, 3227840, **Ελευθερουδάκης**, Πανεπιστημίου 17, 3225442, **Εστία**, Σόλωνος 60, 3635970, **Ήβος Γ.**, Σόλωνος 87, 3612130, **Κλειδάριθμος**, Στουρνάρη 37, 3829629, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Στουρνάρη 23 & 35 & 49Α, 3809821, **Πατάκης**, Ακαδημίας 65, 3811850, **Πλαίσιο**, Βουλής 3, 3258000, **Πολιτεία**, Ασκληπιού 1& 3, 3600235, **Πρωτοπορία**, Γραβιάς 3-5, 3801591, **Σαββάλας**, Ζωοδόχου Πηγής 18, 3301251, **Σείριος**, Μάρνη 5, 5221744, **Σιδέρης**, Σόλωνος 116, 3833434, **Σίμος Α.**, Κωλέττη 11, 3830491, **Σπουδαστής**, Στουρνάρη 33, 3832558, **Σταμούλης Α.**, Αβέρωφ 2, 5238305, **Solaris**, Μπόταση 6, 3841065
Γλυφάδα: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Α. Παπανδρέου 13, 8942745, **Πλαίσιο**, Λαζαράκη & Αθηνών 5, 8981700
Ζωγράφου: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εντός Ε.Μ.Π, 7482548
Κηφισιά: **Ελευθερουδάκης**, Κηφισίας 268, 6236677, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Κολοκοτρώνη 10, 6231854
Μαρούσι: **Forum**, Αγ. Κωνσταντίνου 40, 6199675
Μεταμόρφωση: **Πλαίσιο**, Φαβιέρου 5 & Χλόης, 2892117
Νέο Ψυχικό: **Πλαίσιο**, Ομήρου 5, 6779200
Πειραιάς: **Μποστάνογλου Ε.**, Μπουμπουλίνας 10, 4124588, **Τσαμαντάκης Α.**, Αγ. Κωνσταντίνου 11, 4175814
Περιστέρι: **Πλαίσιο**, Εθνικής Αντιστάσεως 42, 5742222
Χαλάνδρι: **Ευριπίδης**, Βασ. Κωνσταντίνου 11, 6800644.

Ρόδος
Μακρής Μ., Πλαστήρα 10, 0241-24215
Το Δέντρο, Χειμάρρας 14, 0241-20058

Σύρος
Κανακάρης Ν., Στ. Πρωίου 50, 0281-87890

Λευκωσία, Κύπρος
Mts Computer Solutions, Θερμοπυλών 2, 003572-317471

Αγ. Νικόλαος
Δομή, Ν. Πλαστήρα 12, 0841-22898

AMD EASYNOW! PC PLATFORM & EUPA U-STYLISH 500

Design που καταπλήσσει!

Φαίνεται ότι τα μικρά υπολογιστικά συστήματα έχουν την τιμητική τους το τελευταίο διάστημα στο περιοδικό μας. Αυτή τη φορά φιλοξενούμε στη στήλη μας άλλα δύο μικρά PCs (θυμάστε το Espresso;) που απευθύνονται στον απλό χρήστη με περιορισμένες απαιτήσεις.

του Γιώργου Ιωσηφίδη
geios@compupress.gr

Η τεχνολογία των υπολογιστών στις μέρες μας έχει πραγματοποιήσει τεράστια βήματα εξέλιξης, παρουσιάζοντας εκπληκτικής ποιότητας και απόδοσης προϊόντα, που στο παρελθόν θα αποτελούσαν αποκύημα φαντασίας. Δυστυχώς, το σύνολο του σημερινού hardware που αποτελεί τον υπολογιστή σήμερα είναι τις περισσότερες φορές ντυμένο ακαλαίσθητα, σε τετράγωνα, άσχημα και γκρι χρώματος κουτιά, που δεν προσφέρουν καμία απολύτως ευχαρίστηση στο μάτι και δεν προσδίδουν την παραμικρή εντύπωση λειτουργικότητας. Υπάρχουν όμως και εξαιρέσεις! Οι δύο υπολογιστές που έφτασαν στο εργαστήριο του περιοδικού μας αποτελούν παραδείγματα προς μίμηση για τον πρωτοποριακό σχεδιασμό και την εργονομία τους.



AMD EASYNOW! PC PLATFORM

Η φουτουριστική εμφάνισή του, η απλότητα και οι διάφανες επιφάνειές του προκαλούν...

Το μικρό PC που έφτασε στο περιοδικό μας από την εταιρεία Databit, με έδρα τη Θεσσαλονίκη [Λαγκαδά 343, τηλ.: (031) 600454], αποτέλεσε μια ευχάριστη νότα στο εργαστήριο, το οποίο ήταν κατακλεισμένο από άχρωμα, γκρι κουτιά και συνηθισμένες οθόνες.

Η σχεδιαστική φιλοσοφία του θυμίζει σε αρκετά σημεία τους νέους iMac, αφού οι διάφανες γαλάζιες επιφάνειες στην οθόνη, στο πληκτρολόγιο και το mouse, ακόμα και στα μικρά ηχεία που το συνοδεύουν, προσφέρουν μια χρωματική πανδαισία και μια ιδιαίτερη ευχαρίστηση στο χειρισμό, τις οποίες δεν μπορούν να προσφέρουν τα απλά, λιτά, τετραγωνισμένα και άχρωμα PCs. Η οθόνη του υπολογιστή EasyNow! PC Platform δεν διαφέρει καθόλου από μια τυπική 15" και δεν ξεχωρίζει για κάποιον ιδιαίτερο λόγο από παρόμοιες

υλοποιήσεις. Ετσι, τη διακρίνουν μέτριες επιδόσεις σε όλους τους τομείς, με τα όποια μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα έχουν οι καθοδικοί σωλήνες τύπου Shadow Mask (συνήθως οι λάμπες είναι κατασκευής της Hitachi ή της Toshiba), αφού αυτός είναι ο τύπος λάμπας που το μικρό PC της AMD χρησιμοποιεί (καλή χρωματική απόδοση, σχετικά καλή ευκρίνεια και χρωματική σύγκλιση). Η ποιότητα των ηλεκτρονικών στο εσωτερικό της, αν και δεν είναι καθόλου εύκολο να διαπιστωθεί, είναι μέτρια, αφού οι συχνότητες ανανεώσεων δεν αποτελούν κάτι ξεχωριστό. Εντούτοις η συχνότητα ανανέωσης στην ανάλυση 800x600 (θεωρείται ιδανική για τις οθόνες με τη συγκεκριμένη διαγώνιο) στα 85Hz κρίνεται ικανοποιητική.

Τα πλαστικά καλύμματα που ντύνουν την οθόνη δείχνουν πολύ όμορφα, αλλά η ποιότητα κατασκευής τους είναι μάλλον μέτρια, αφού τα πλαστικά κατά περίεργο τρόπο δίνουν την εντύπωση του "ψεύτικου" όταν τα αγγίζουμε. Τα ρυθμιστικά της οθόνης κρίνονται επαρκή και το μενού ιδιαίτερα εύκολο στη χρήση του, αλλά η ποιότητα και ο χειρισμός του μοιάζουν πρωτόγονα, ενώ η αίσθηση των πλήκτρων δεν μας ενέπνευσε την απαραίτητη εμπιστοσύνη, καθώς έμοιαζαν εύθραυστα σε κάθε άγγιγμά μας. Η εμφάνιση της οθόνης, πάντως, αποτελεί το μεγαλύτερο πλεονέκτημά της, αφού ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να προσεγγίσει οπτικά μέρη από τα ηλεκτρονικά κυκλώματά της και τον καθοδικό σωλήνα.

Η βάση του συστήματος είναι ένα mainboard κατασκευασμένο από την εταιρεία Biostar, το οποίο συνοδεύεται από 64MB μνήμης. Η εταιρεία Silicon Integrated Systems είναι η κατασκευάστρια του chipset που ολοκληρώνει το συγκεκριμένο mainboard. Το chipset SIS 530 κατασκευάστηκε για να υποστηρίξει τους επεξεργαστές της AMD K6-2 και K6-III και να καλύψει τις ανάγκες της αγοράς για συστήματα χαμηλού προϋπολογισμού. Επίσης, φροντίζει εκτός από τις λειτουργίες και την επικοινωνία όλων των υποσυστημάτων του υπολογιστή και για τα υποσυστήματα γραφικών και ήχου, κάτι που θυμίζει τις λειτουργίες του chipset Intel i810 που έχουμε συναντήσει σε παρόμοιες υλοποιήσεις (θα το συναντήσουμε στη συνέχεια της στήλης σε μία πρόταση της EUPA με το SIS630). Το mainboard υποστηρίζει λοιπόν τους K6-2 και K6-III επεξεργαστές της AMD και διαθέτει ενσωματωμένη λανθάνουσα μνήμη δευτέρου επιπέδου (L2) μεγέθους 2MB, που αποτελεί τη μεγαλύτερη ποσότητα μνήμης που συναντάμε σε παρόμοια mainboards.



Το υποσύστημα των γραφικών, φυσικά, δεν έχει κανένα πρόβλημα στις εφαρμογές 2D, αλλά στις εφαρμογές 3D υπολείπεται αρκετά του ανταγωνισμού, όπως είναι το chipset της Intel i810 και ιδιαίτερα των σύγχρονων καρτών γραφικών. Το υποσύστημα γραφικών δεσμεύει μέχρι 8MB από τη μνήμη του συστήματος για να αποδώσει σωστά και να καλύψει τις ανάγκες για αποθήκευση και επεξεργασία των δεδομένων. Το chipset υποστηρίζει, φυσικά, τα πρωτόκολλα σύνδεσης UltraATA 33 και UltraATA 66 για τους σύγχρονους σκληρούς δίσκους, όχι όμως και το νέο πρωτόκολλο UltraATA 100, γεγονός φυσιολογικό λόγω της παλαιότητας του chipset, και ο σκληρός του δίσκος είναι χωρητικότητας 10,2GB. Το mainboard διαθέτει ενσωματωμένο κύκλωμα ήχου (integrated κάρτα ήχου), το οποίο είναι συμβατό με το πρότυπο

AMD EASYNOW! PC PLATFORM

ΥΠΕΡ
- Πρωτοποριακή σχεδίαση
- Αρκετές USB θύρες
- Μικρό μέγεθος

ΚΑΤΑ
- Μικρή επεξεργαστική δύναμη
- Μέτρια ποιότητα κατασκευής
- Υποσύστημα γραφικών

SoundBlaster και λειτουργεί θαυμάσια, προσφέροντας όμως μόνο τις απαραίτητες εξόδους και εισόδους για τη σύνδεση δύο ηχείων και joystick. Στο πίσω μέρος του υπολογιστή υπάρχουν τρεις USB θύρες (ακόμη δύο θύρες USB υπάρχουν στην πρόσοψη του πανέμορφου μικρού tower), θύρα για modem και θύρα για δίκτυο μέσω της ενσωματωμένης κάρτας δικτύου που διαθέτει. Τα υπόλοιπα μέρη που αποτελούν το "διάφανο" υπολογιστή EasyNow!PC Platform ακολουθούν το ίδιο σχεδιαστικό πρότυπο και ακριβώς την ίδια φιλοσοφία που συναντάμε και στην οθόνη.

Το tower της κατασκευής, παρ' όλο που είναι ιδιαίτερα μικρό στο μέγεθος, είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό, αφού υπάρχουν αρκετές όμορφες καμπύλες και όμορφες διαφάνειες αλλά τα υλικά κατασκευής του είναι, όπως και αυτά της οθόνης, μέτριας ποιότητας. Το CD-ROM βρίσκεται σε περίοπτη θέση στο μπροστινό μέρος του μικρού και όμορφου tower, μάλιστα σε κάθετη θέση, έτσι ώστε να φαίνεται η επιφάνεια του δίσκου που γυρνάει καθώς διαβάζεται από το drive! Στο επάνω μέρος του tower υπάρχει ένα μεγάλο πλήκτρο λειτουργίας (Power On/Off) και στο μπροστινό μέρος το πλήκτρο Reset και οι δύο USB θύρες (σύνολο πέντε τον αριθμό) που προαναφέραμε. Ολα αυτά βρίσκονται σε πλήρη θέα και σε ιδιαίτερα εργονομική θέση, αφού μπορούμε να συνδέσουμε το πληκτρολόγιο εκεί, καθώς και οποιαδήποτε άλλη συσκευή που χρησιμοποιεί παρόμοιο πρότυπο σύνδεσης με τον υπολογιστή.

Το πληκτρολόγιο και το μικρό όμορφο mouse συμπληρώνουν την εικόνα του υπολογιστή και ακολουθούν την ίδια σχεδιαστική αντίληψη με το υπόλοιπο σύστημα. Ετσι, οι όμορφες γαλάζιες διαφάνειές του, που επιτρέπουν στο χρήστη να δει στο εσωτερικό της κατασκευής τους και αποτελούν το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του υπολογιστή, κάνουν και εδώ την εμφάνισή τους. Το μικρό mouse συνδέεται μάλιστα στο πληκτρολόγιο, κάτι που μας φάνηκε κάπως περίεργο, αλλά είναι αρκετά εργονομικό!

Ο ήχος ή η μουσική φτάνουν στα αυτιά μας από δύο μικρά ηχεία τα οποία έχουν ικανοποιητική απόδοση. Ενας περιστροφικός διακόπτης και ένα πλήκτρο, που φροντίζουν για την ένταση του ήχου και την απόδοση των ηχείων σε 3D και Normal mode, βρίσκονται στο μπροστινό μέρος του ενός από αυτά. Ο υπολογιστής εντυπωσιάζει με την αισθητική του, τις διάφανες επιφάνειές του και μπορεί να αποτελέσει ιδανικό συνεργάτη για το χρήστη που εργάζεται στο σπίτι και δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις σε απόδοση από τον υπολογιστή του.

EUPA U-STYLISH 500

Ξεχωρίζει για την πρωτοποριακή σχεδίασή του, αλλά και για τη δυνατή "καρδιά" του!



Το EUPA U-Stylish 500 μας ήρθε από τη Megabit A.E. (τηλ.: 5128300) και αποτελεί εξαίρεση στον κανόνα της όλης σχεδίασης των υπολογιστών. Εξωτερικά είναι ένας πολύ όμορφος υπολογιστής, συνδυάζοντας το απαλό κρεμ με την προκλητικότητα του πορτοκαλί χρώματος.

Η σχεδιαστική καινοτομία που ακολούθησε η εταιρεία κατασκευής αφορά στην οθόνη, η οποία ενσωματώνει στο πίσω μέρος της το σύνολο του hardware του υπολογιστή. Ολα τα στοιχεία του hardware, λοιπόν, οι θύρες, το floppy disk drive και το DVD-ROM drive, ενσωματώνονται στο πίσω μέρος της ποιοτικής TFT 15.1" οθόνης και στις δύο πλευρές αυτής. Η οθόνη είναι πολύ καλής ποιότητας και περιλαμβάνει δύο ηχεία, τα οποία προσφέρουν ικανοποιητική ποιότητα και απόδοση στον ήχο. Στην πρόσοψη του μικρού υπολογιστή υπάρχει μία μικρή LCD οθόνη, στην οποία αναγράφονται διάφορες λειτουργίες του PC (αν παίζει κάποιο CD-ROM, για παράδειγμα), ενώ υπάρχει και ένα panel με πλήκτρα διάφορων χρήσιμων λειτουργιών, πορτοκαλί χρώματος.

Τα πλήκτρα προσφέρουν έλεγχο της έντασης του ήχου (οι σχετικές ενδείξεις αναγράφονται στην οθόνη μέσω OSD), έλεγχο της λειτουργίας του DVD-ROM drive, καθώς επίσης δυνατότητα εκκίνησης του browser και του e-mail client. Το πληκτρολόγιο ξεφεύγει από τα συνηθισμένα και ενσωματώνει πλήκτρα με ειδικές λειτουργίες (cut, copy, save, paste, print καθώς επίσης και wake, sleep, power), στοιχείο ιδιαίτερης εργονομικής σημασίας. Το mouse είναι ένα τυπικό ποντίκι πορτοκαλί χρώματος, προκειμένου να ταιριάζει εμφανισιακά με το υπόλοιπο σύστημα.

Το mainboard του υπολογιστή είναι κατασκευασμένο γύρω από το SIS 630 chipset και διαθέτει 128MB RAM, από τα οποία τα 112MB είναι ελεύθερα για χρησιμοποίηση από το λειτουργικό σύστημα και τις εφαρμογές και τα υπόλοιπα 16MB είναι δεσμευμένα από το chipset. Ενσωματώνει τον Pentium III της Intel στα 700MHz (100MHz FSB), προσφέροντας αυξημένη ικανότητα επεξεργασίας και επιδόσεων πολυμέσων, αφού διαθέτει τις εντολές SSE. Διαθέτει σκληρό δίσκο UDMA 33 χωρητικότητας 10,2GB, το κλασικό disk drive 1.44MB και ένα DVD-ROM 8πλής ταχύτητας.

Το disk drive και το DVD-ROM (κατασκευής Toshiba SD-C2402) είναι τοποθετημένα στις δύο πλευρές της οθόνης και είναι ιδιαίτερα εύκολα στην προσέγγισή τους από το χρήστη. Στον τομέα της επεκτασιμότητας ο υπολογιστής ενσωματώνει δύο PC cards Type II slots για την ενσωμάτωση διάφορων περιφερειακών.

Στο πίσω μέρος διαθέτει διάφορα Audio ports (Mic-in, Line-in, Earphone-out), 4 USB θύρες, 2 PS/2, μία σειριακή και μία παράλληλη θύρα, θύρα για σύνδεση joystick και ένα phone jack για σύνδεση με κάποια τηλεφωνική γραμμή. Ακόμη ο υπολογιστής της EUPA ενσωματώνει FAX/MODEM 56K για τη σύνδεσή του με το Internet. Ο υπολογιστής είναι πλούσιος στον εξοπλισμό και εντυπωσιάζει με την ολοκλήρωση των διάφορων υποσυστημάτων του. Κατέφτασε στο περιοδικό μας με προεγκατεστημένα τα Windows ME και γενικά ικανοποίησε με τις επιδόσεις του στις εφαρμογές των Windows.

EUPA U-STYLISH 500

ΥΠΕΡ
- Πρωτοποριακή σχεδίαση
- Οθόνη TFT
- Ικανοποιητική επεξεργαστική ισχύς

ΚΑΤΑ
- Μέτριας απόδοσης υποσύστημα γραφικών

Η αναπαραγωγή DVD πραγματοποιείται απρόσκοπτα και χωρίς κάποιο έντονο πρόβλημα, παρά την παλαιότητα του chipset, και η TFT οθόνη κρίνεται ικανοποιητική για παρακολούθηση ταινιών. Η ποιότητα κατασκευής του υπολογιστή κρίνεται ικανοποιητική χωρίς όμως να εντυπωσιάζει, αφού τα υλικά κατασκευής του, ενώ προσδίδουν μια αίσθηση στιβαρότητας, εντούτοις έχουν κάποιες μικρές απροσεξίες στο φινίρισμα. Πλεονέκτημα αποτελεί η ευκολία ρύθμισης της οθόνης σε οποιαδήποτε γωνία της αρέσκεται ο χρήστης μέσω ενός βραχίονα που ενσωματώνεται στο πίσω μέρος της. Το EUPA U-Stylish αποτελεί έναν υπολογιστή προορισμένο να καλύψει τις ανάγκες ενός χρήστη που εργάζεται και διασκεδάζει στο σπίτι - και τα καταφέρνει θαυμάσια.

Φυσικά, δεν μπορεί να καλύψει τις ανάγκες του απαιτητικού gamer, αφού το υποσύστημα γραφικών που βρίσκεται ενσωματωμένο στο chipset του mainboard δεν μπορεί κατασκευαστικά να προσφέρει επιδόσεις αξιώσεων. Η όμορφη εξωτερική εμφάνιση του υπολογιστή και η διαφορετικότητά του αποτελούν τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματά του, αλλά ο μικρός υπολογιστής διαθέτει ικανοποιητική υπολογιστική ισχύ ώστε να αντεπεξέλθει στις ανάγκες του χρήστη που εργάζεται σπίτι και σερφάρει στο Internet.

Οπως προαναφέραμε, εξαιτίας του chipset της SiS ο υπολογιστής δεν μπορεί να αντεπεξέλθει στα σύγχρονα 3D παιχνίδια (Quake III Arena, Unreal Tournament κλπ) που απαιτούν ιδιαίτερη επεξεργαστική ισχύ από το chipset των γραφικών. Η απόδοσή του, όμως, σε λιγότερο αδηφάγα για τέτοια ισχύ παιχνίδια είναι ικανοποιητική. Ο υπολογιστής της EUPA αποτελεί, πάντως, μία εξαιρετική πρόταση για χρήση στο σπίτι, τόσο για εφαρμογές multimedia όσο και για το Internet, και απευθύνεται στους χρήστες που επιθυμούν να καλύψουν ανάγκες Small Office Home Office (SOHO).

www.mad.gr

**Αγαπητοί φίλοι,
Σας καλωσορίζω στην καινούρια στήλη του περιοδικού, από την οποία θα επιχειρούμε μία αναλυτική περιγραφή των καλύτερων ιστοσελίδων τόσο του ελληνικού όσο και του παγκόσμιου domain. Φυσικά, περιμένουμε τις προτάσεις σας ώστε να παρουσιάζουμε κάθε φορά Web sites που ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Αυτόν το μήνα θα εγκαινιάσουμε τη στήλη με την παρουσίαση της ιστοσελίδας του νεανικού τηλεοπτικού σταθμού MAD.**

*Επιμέλεια: Κωνσταντίνος Μεϊντάνης
azriel@compupress.gr*

Το Madnet, όπως είναι το όνομά του site, είναι η επίσημη ιστοσελίδα του νεανικού μουσικού τηλεοπτικού σταθμού Mad TV και παράλληλα το πρώτο ελληνικό μουσικό portal το οποίο προσπαθεί να καλύψει πλήρως το πιο εμπορικό κομμάτι της ελληνικής μουσικής σκηνής και να προσφέρει πληροφόρηση γύρω από όλα τα υπόλοιπα είδη. Η εν λόγω ιστοσελίδα αποτελεί το πρώτο βήμα προς τη μελλοντική μετεξέλιξη του Mad TV από ένα μονόδρομο μαζικό μέσο μουσικής επικοινωνίας σε ένα πλήρως interactive περιβάλλον μουσικής ψυχαγωγίας.

Η παρουσία του Mad TV στο ελληνικό domain δεν είναι τωρινή, αφού από το 1996 έδωσε τη δυνατότητα στους τηλεθεατές να έρθουν σε επικοινωνία μαζί του μέσω e-mail. Αρχικά, με τη βοήθεια της ΕΕΧΙ (Ενωση Ελλήνων Χρηστών Internet), δημιούργησε τις πρώτες, απλοϊκές σελίδες με πληροφορίες γύρω από το σταθμό και το πρόγραμμά του. Αργότερα απέκτησε τον δικό του server στο εξωτερικό (www.mad-hellas.com), ενώ τον Ιούλιο 1998 τη δική του διεύθυνση στο ελληνικό Internet (www.mad.gr) εγκαθιστώντας και εδώ server στις εγκαταστάσεις της Hellasnet. Ταυτόχρονα παρουσιάζει ένα καινούριο αισθητικά site, το οποίο ενημερώνεται καθημερινά με πληροφορίες για τις ώρες των εκπομπών του, τις εκδηλώσεις του σταθμού, αλλά και με δελτία Τύπου. Ολα αυτά, σε συνδυασμό με την έντονη κινητικότητά του στο εξωτερικό οδήγησαν στις αρχές του 1999 στη δημιουργία μίας ομάδας ικανής να δημιουργήσει την on-line εκδοχή του Mad TV. Η ομάδα αυτή ξεκίνησε να λειτουργεί και έπειτα από αρκετή δουλειά έβγαλε για πρώτη φορά στον αέρα το νέο site του Mad, στις 7 Μαΐου 2000.

www.MAD.gr
το ελληνικό μουσικό portal

ΤΙ ΘΑ ΒΡΟΥΜΕ ΣΤΟ MAD.GR

Πληκτρολογώντας www.mad.gr θα εμφανιστεί η ιστοσελίδα του Mad, η δυναμική σχεδίαση της οποίας μας επιτρέπει να έχουμε ταχεία πρόσβαση στα δεδομένα. Επειτα από ελάχιστο χρονικό διάστημα εμφανίζεται η κεντρική οθόνη όπου περιλαμβάνονται τα τελευταία νέα, ενώ στην αριστερή πλευρά της υπάρχουν οι βασικές κατηγορίες, οι οποίες είναι οι εξής:

Μουσικά Νέα

Εδώ θα βρούμε τις τελευταίες ειδήσεις που έχουν σχέση με τη μουσικά δρώμενα τόσο στη



χώρα μας όσο και στο εξωτερικό. Μια σύντομη περίληψη των ειδήσεων αυτών προσφέρεται στην προεπισκόπησή τους που εμφανίζεται στην αρχική οθόνη. Κάνοντας κλικ σε μία εικόνα, θα μεταφερθούμε στο σχετικό link που αντιστοιχεί στην ανάλογη είδηση, ενώ πρέπει να σημειώσουμε πως η ανανέωση των νέων πραγματοποιείται σε καθημερινή βάση.

Καλλιτέχνες

Κάνοντας κλικ σε κάποιο γράμμα της αλφαβήτου, θα μεταφερθούμε στη σελίδα όπου υπάρχουν τα βιογραφικά όσων τραγουδιστών το επώνυμο ξεκινά από το γράμμα που επιλέξα-



με. Περιλαμβάνονται βιογραφικά Ελλήνων καλλιτεχνών του παρόντος και του παρελθόντος, όπως του Γιάννη Πουλόπουλου και του Παύλου Σιδηρόπουλου.

Ατζέντα Εκδηλώσεων

Σε αυτό το τμήμα οι επισκέπτες μπορούν να πληροφορηθούν για όλες τις μουσικές εκδηλώσεις που γίνονται κυρίως στην Αθήνα αλλά και σε αρκετές επαρχιακές πόλεις. Προσφέρονται σύντομη περιγραφή της εκδήλωσης, φωτογραφία, καθώς και η διεύθυνση και το τηλέφωνο του χώρου όπου διεξάγεται και, φυσικά, η τιμή του εισιτηρίου. Σημειώνεται ότι σε λίγες ημέρες θα λειτουργήσει πιλοτικά και η on-line αγορά εισιτηρίων για αυτές τις εκδηλώσεις σε συνεργασία με την TicketHellas.

Chat

Πρόκειται για ένα chatroom όπου οι επισκέπτες μπορούν να συζητούν σε πραγματικό χρό-



νο, ενώ πραγματοποιούνται virtual συνεντεύξεις μεταξύ του κοινού και των καλλιτεχνών. Κάθε χρήστης μπορεί να περάσει σε αυτή τη σελίδα, όπου υπάρχει ένας χώρος "κοινόχρηστος" στον οποίο εμφανίζονται "ζωντανά" όλα τα μηνύματα που γράφει όποιος έχει συνδεθεί.

Charts

Σε αυτή την κατηγορία ο χρήστης μπορεί να πληροφορηθεί ποιοι καλλιτέχνες και ποια τραγούδια "πουλάνε" περισσότερο. Περιλαμβάνονται charts με τα 20 κομμάτια που παίζει το Mad κάθε εβδομάδα, τα 5 που παίζει κάθε μέρα, τα 5 που ψηφίζουν οι τηλεθεατές του Goody's Club, το ελληνικό και διεθνές Top50 της IFPI (Ενωση Δισκογραφικών Εταιρειών), καθώς και τα charts της Αγγλίας.

Mad Planet

Στο Mad Planet μπορεί κάποιος να βρει ανά κατηγορία εκατοντάδες sites σχετικά με την ελληνική και διεθνή μουσική, επίσημα και ανεπίσημα sites καλλιτεχνών, ηλεκτρονικά καταστήματα πώλησης CDs, καθώς και μια εύχρηστη μηχανή αναζήτησης που θα μας βοηθήσει να βρούμε εύκολα και γρήγορα τις πληροφορίες



που αναζητάμε και έχουν καταχωριστεί στην ιστοσελίδα του Mad. Ακόμα, στο Planet Mad έχουμε τη δυνατότητα να δούμε τα βιογραφικά των αγαπημένων μας παρουσιαστών.

Mad on Air

Το εν λόγω τμήμα προσφέρει ενημέρωση σχετικά με το ποια εκπομπή προβάλλεται εκείνη τη στιγμή στο Mad, ποια ακολουθεί, ενώ υπάρχει η δυνατότητα μετάβασης στις σελίδες τους κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο link. Ακόμα μπορεί κάποιος να παρακολουθήσει ζωντανά το πρόγραμμα του σταθμού με εικόνα & ήχο (ή μόνο με ήχο αν έχει χαμηλότερη σύνδεση) από όποιο σημείο του πλανήτη και αν βρίσκεται.

Forum

Το Forum δίνει τη δυνατότητα στους επισκέπτες να καταθέσουν τις απόψεις τους γύρω από θέματα που αφορούν στη μουσική, στο Mad και στον καλλιτεχνικό χώρο. Κάθε χρήστης μπορεί να δηλώσει όποιο θέμα επιθυμεί και στη συνέχεια οι υπόλοιποι χρήστες που επισκέπτονται αυτό το τμήμα του σταθμού μπορούν να καταθέσουν τις δικές τους απόψεις. Το πλεονέκτημα στο Forum είναι ότι η συζήτηση δεν πραγματοποιείται σε πραγματικό χρόνο, όπως στο Chat, με αποτέλεσμα να μπορεί

Multimedia

Πέρα από την πλήρη περιγραφή της βιογραφίας του καλλιτέχνη στο δεξί μέρος της αντίστοιχης οθόνης εμφανίζονται οι εξής επιλογές:



- **Real Video:** Οπως θα καταλάβατε σε αυτό το τμήμα θα βρούμε video clips από επιτυχίες κάθε τραγουδιστή, τα οποία μπορούμε να παρακολουθήσουμε μέσα από τον Real Player. Η εν λόγω επιλογή όμως δεν είναι διαθέσιμη για όλους τους τραγουδιστές που έχουν καταχωριστεί στη βάση δεδομένων του Mad.
- **Δισκογραφία:** Στο εν λόγω link περιέχονται πληροφορίες σχετικά με τη δισκογραφία του επιλεγμένου καλλιτέχνη.
- **Real Audio:** Μέσω αυτής της επιλογής έχουμε τη δυνατότητα να ακούσουμε αποσπάσματα από τραγούδια του επιλεγόμενου τραγουδιστή σε μορφή Real Audio. Η ποιότητα του ήχου δεν είναι ό,τι καλύτερο, ωστόσο θα πάρουμε μια γεύση από τις συνθέσεις που ερμηνεύει. Επίσης, δίπλα από κάθε τραγούδι αναφέρεται ο δίσκος στον οποίο εμπεριέχεται, ενώ μελλοντικά θα υπάρχει η δυνατότητα αγοράς του συγκεκριμένου δίσκου. Τη στιγμή που επισκεφθήκαμε το site, το εν λόγω τμήμα ήταν υπό κατασκευή, αλλά υπήρχε η δυνατότητα να δώσουμε το mail μας ώστε, όταν θα είναι διαθέσιμο, να λάβουμε ενημερωτικό newsletter.
- **Φωτογραφίες:** Σε αυτό το τμήμα ο επισκέπτης θα βρει φωτογραφικό υλικό σχετικά με τον καλλιτέχνη που έχει επιλέξει.
- **Wallpapers:** Με αυτή την επιλογή θα μεταφερθούμε σε μία σελίδα, από όπου μπορούμε να κάνουμε download wallpapers για να τα εγκαταστήσουμε στο desktop μας. Ακόμα για τους αρχάριους χρήστες υπάρχει ένα link που δίνει οδηγίες σχετικά με την εγκατάσταση. Αυτή τη στιγμή στη βάση δεδομένων του Madnet έχουν καταχωριστεί περισσότερα από 3.500 τραγούδια και βίντεο σε μορφή Real Audio.

MAD Stuff

Το Mad Stuff είναι ένα ειδικό τμήμα του Mad που περιέχει επιπλέον υπηρεσίες για τους επισκέπτες. Αναλυτικά περιλαμβάνονται τα εξής:

- **Mad Special:** Ο επισκέπτης μπορεί να παρακολουθήσει συναυλίες και αφιερώματα που έχουν προβληθεί κατά καιρούς μέσα από την τηλεόραση του Mad. Η ανανέωση σε αυτό το τμήμα της ιστοσελίδας πραγματοποιείται κάθε σαββατοκύριακο.
- **Mailing List:** Ο χρήστης μπορεί να λαμβάνει καθημερινό newsletter για να ενημερώνεται για το ό,τι συμβαίνει στο πιο μουσικό δίκτυο της Ελλάδας. Το Mad newsletter μάς ενημερώνει για τα τελευταία μουσικά νέα και για την ύλη που θα περιλαμβάνει η ιστοσελίδα την επόμενη ημέρα.



- **Mad Postcards:** Προσφέρει στους επισκέπτες και τα μέλη του τη δυνατότητα αποστολής ηλεκτρονικής κάρτας στα αγαπημένα τους πρόσωπα.

Αρχικά επιλέγουμε την κάρτα που θέλουμε να στείλουμε στο αγαπημένο μας πρόσωπο και κάνουμε κλικ στο box "Συνέχεια". Στην επόμενη οθόνη εισαγάγουμε το όνομα και το e-mail του παραλήπτη, καθώς και τα δικά μας στοιχεία και κάνουμε πάλι κλικ στο box "Συνέχεια". Θα μεταφερθούμε σε μια σελίδα όπου θα δούμε την προεπισκόπηση της κάρτας μας και αφού κάνουμε κλικ στο "Αποστολή", θα εμφανιστεί ένα μήνυμα στην οθόνη που θα μας ενημερώνει ότι η κάρτα μας απεστάλη με επιτυχία στον παραλήπτη.





ο καθένας ανά πάσα στιγμή να καταθέσει την άποψή του.

Games

Οπως θα καταλάβατε, η εν λόγω κατηγορία περιλαμβάνει παιχνίδια που μπορούμε να παίξουμε με παραγωγούς του Mad TV, όπως το Bustout με τον Θέμη Γεωργαντά και το UFO με τον Θάνο Χάντζο. Μη λησμονήσετε να επισκεφθείτε αυτή τη κατηγορία όποτε βρεθείτε στο mad.gr γιατί πρόκειται να προστεθούν και άλλα παιχνίδια λίαν συντόμως.

Downloads

Στο τμήμα αυτό υπάρχουν πράγματα τα οποία μπορεί ο καθένας να κατεβάσει στον υπολογιστή του. Θα βρείτε συγκεντρωμένα όλα τα wallpapers παρουσιαστών και καλλιτεχνών, προγράμματα που έχουν φτιάξει οι φίλοι του Mad για τους επισκέπτες, καθώς και banners για το site του καθενός.

Madmail

Η δυνατότητα δωρεάν ηλεκτρονικής αλληλογραφίας είναι μία υπηρεσία που δεν θα μπορούσε να λείψει από το καλά οργανωμένο Madnet. Κάθε επισκέπτης μπορεί να αποκτήσει



το δικό του e-mail για να αποστείλει τα μηνύματά του σε όλο τον κόσμο, αφού πρώτα εγγραφεί ως μέλος στην κοινότητα του Mad.

MAD WAP

Το Mad, ως νεανικός σταθμός, δεν θα μπορούσε να μην ακολουθήσει την τελευταία μόδα γύρω από την κινητή τηλεφωνία και τις υπηρεσίες WAP. Θέλοντας να προσφέρει τη δυνατότητα σε κάθε φίλο της μουσικής να ενημερώνεται όπου και αν βρίσκεται, έχει ετοιμάσει μια ειδική έκδοση του site, πιο ελαφριά, ειδική για κινητά τηλέφωνα.

Στη διεύθυνση http://wap.mad.gr οποιοσδήποτε έχει κινητό τηλέφωνο που υποστηρίζει υπηρεσίες WAP μπορεί σε καθημερινή βάση να ενημερώνεται για τα τελευταία μουσικά νέα, τα καλύτερα δέκα κομμάτια της ελληνικής και ξένης μουσικής και τις μουσικές εκδηλώσεις της περιόδου.

ΥΠΗΡΕΣΙΕΣ MARKETING

Το Madnet προσφέρει στους διαφημιζόμενους μοναδικές ευκαιρίες προβολής σε σχέση με όλα τα υπόλοιπα sites που υπάρχουν στο ελληνικό Internet.

Καταρχήν, υπάρχει η δυνατότητα προβολής με τα κλασικά διαφημιστικά banners, σε μεγάλο μέγεθος (468x60), στο κεντρικό τμήμα της σελίδας, ή με μικρότερα (120x60), αριστερά και δεξιά, στα οποία υπάρχουν links με άλλα sites. Επίσης, μπορεί κάποιος να αναλάβει τη χορηγία ενός ολόκληρου τμήματος του site (π.χ. τα Μουσικά Νέα), έτσι ώστε σε κάθε υποσελίδα του τμήματος αυτού να εμφανίζεται το λογότυπό του. Και εδώ δίνεται η δυνατότητα link με άλλο site.

Ακόμη, υπάρχει η δυνατότητα χορηγίας του κέρσορα του mouse, έτσι ώστε μπαίνοντας κάποιος στις σελίδες του site, ο κέρσορας να μεταμορφώνεται στο λογότυπο του χορηγού.

Μέσα από ένα πολύπλοκο πρόγραμμα δίνεται επίσης η δυνατότητα στον πελάτη να βάλει δικό του διαφημιστικό spot (ραδιοφωνικό ή τηλεοπτικό) πριν από κάθε προβολή video clip ή τραγουδιού, εξασφαλίζοντας έτσι την προσοχή του χρήστη, ο οποίος περιμένει να δει το κομμάτι που διάλεξε.

Εκτός από όλα τα παραπάνω προσφέρεται η δυνατότητα δημιουργίας tailormade διαγωνισμών, με ιδιαίτερες σελίδες, ειδικά banners κ.ά.

Ο τρόπος με τον οποίο χρεώνονται οι προαναφερόμενες υπηρεσίες είναι τα user sessions, δηλαδή ο διαφημιζόμενος χρεώνεται μόνο για όσες φορές οι χρήστες είδαν τα μηνύματά του. Σημειωτέον ότι προσφέρεται η δυνατότητα στον πελάτη να παρακολουθεί εξ αποστάσεως την κίνηση του λογαριασμού του, ώστε να ξέρει ανά πάσα στιγμή πόσοι χρήστες έχουν δει το μήνυμά του.

Για περισσότερες πληροφορίες οι ενδιαφε-



Το www.mad.gr με μια ματιά

Στην αριστερή πλευρά της κεντρικής σελίδας θα βρείτε τις βασικές υπηρεσίες που σας προσφέρει η ιστοσελίδα του Mad.

Κάνετε κλικ σε μια είδηση και θα πληροφορηθείτε για το πότε και το πού θα πραγματοποιηθεί η αντίστοιχη μουσική εκδήλωση.

Εδώ βλέπουμε μια περιληπτική περιγραφή των ειδήσεων. Κάνοντας κλικ θα μεταφερθούμε στο σχετικό link που αντιστοιχεί στην είδηση.

Σε αυτό το σημείο μπορείτε να μάθετε πληροφορίες για τις εκπομπές του τηλεοπτικού σταθμού MAD TV.

Μπορείτε να εισάγαγετε την ηλεκτρονική σας διεύθυνση και το Mad θα σας αποστέλλει καθημερινά ένα ενημερωτικό newsletter.

Πληκτρολογήστε τη λέξη - κλειδί στη μηχανή αναζήτησης για να βρείτε εύκολα και γρήγορα την είδηση που σας ενδιαφέρει.

ρόμενοι μπορούν να επικοινωνήσουν με το τμήμα Marketing στην ηλεκτρονική διεύθυνση marketing@mad.gr.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η ιστοσελίδα του Mad είναι μία από τις καλύτερες που έχουμε επισκεφθεί στο ελληνικό domain. Μέσω αυτής ο χρήστης μπορεί να πληροφορηθεί άμεσα, έγκυρα και έγκαιρα για τις τελευταίες εξελίξεις που αφορούν στο χώρο της μουσικής αλλά και του lifestyle γενικότερα. Η αρκετά ενημερωμένη βάση δεδομένων του είναι αποτέλεσμα της συγκέντρωσης πληροφοριών για περισσότερα από τρία χρόνια. Κάθε χρήστης μπορεί να βρει πλήθος πληροφοριών, πλούσιο οπτικοακουστικό υλικό (φωτογραφίες, αρχεία ήχου που μπορούμε να ακούσουμε online μέσω του Real Player, wallpapers κ.λπ.)

Η προσπέλαση των δεδομένων είναι αρκετά γρήγορη, αν και σε ώρες αιχμής θα συναντήσουμε τα γνωστά προβλήματα. Η προσπέλαση στις σελίδες που περιλαμβάνουν ειδήσεις είναι αρκετά ικανοποιητική αλλά εάν θέλετε να παρακολουθήσετε κάποιο video, θα σας συμβουλεύαμε να δοκιμάσετε μετά τις απογευματινές ώρες.

Το Madnet πρόκειται να εντάξει και άλλες υπηρεσίες στο μέλλον, όπως δυνατότητα δημιουργίας προσωπικής σελίδας χρήστη, βάση δεδομένων για τους μεγαλύτερους ξένους καλλιτέχνες, δυνατότητα επιλογής διαφορετικών θεμάτων εικόνας και ήχου και playlist, όπου κάθε χρήστης θα μπορεί να διαλέξει τα κομμάτια που θέλει να ακούσει από το αρχείο του Madnet, ανεξάρτητα από το αν περιλαμβάνονται ή όχι στη συγκεκριμένη ιστοσελίδα. Επίσης σύντομα θα έχει τη δυνατότητα παραγγελίας μουσικών CDs μέσα από τις σελίδες των καλλιτεχνών.

Ακόμα πρέπει να επισημάνουμε πως το mad.gr "επιβραβεύτηκε" από ένα διαγωνισμό που έκανε το www.dotmusic.com και είχε την ονομασία "People Choise Awards". Το www.mad.gr κατέλαβε την 76η θέση ανάμεσα σε 2.000 websites που πήραν μέρος στο διαγωνισμό και κέρδισε μια πολύ καλή θέση μέσα στα 100 πρώτα sites στον κόσμο.

Πρόκειται για μία σημαντική διάκριση και ελπίζουμε στο μέλλον να υπάρξει και ανάλογη συνέχεια. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

PC

ΚΑΖΑΜΙΑΣ

Στη γνωστή κοιλάδα των Παραθύρων (πλέον 2000 παραθύρων) ο καιρός ήταν θυελλώδης για άλλη μία φορά (βλ. προηγ. Καζαμίες). Οι ψηφιακές καταιγίδες λυσσομανούσαν, κόβοντας την ανάσα οποιουδήποτε ανόητου ταξιδιώτη τολμούσε να τις αντιμετωπίσει. Οι πύλες του ουρανού είχαν ανοίξει και από μέσα ξεχύνονταν άγριο χαλάζι και ασταμάτητες ηλεκτρικές εκκενώσεις. Κοινώς έριχνε καρεκλοπόδαρα (στην κυριολεξία, πόδια από νεοκλασικές και μεταμοντέρνες καρέκλες και σκαμπό). Τι έκανα εγώ; Τα γνωστά: Προέβλεπα το μέλλον (παίζοντας Diablo, το 2 αυτή τη φορά όμως). Γιατί ποιος άλλος μπορεί να δει αυτά που θα πέσουν πάνω στην ανθρωπότητα, τις συμφορές που θα βρουν τους PC users ανά τον κόσμο, τις απρόβλεπτες εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής, ποιος εκτός από τον...



Hellfire
Necromancer 456ου level (ανέβηκα μερικά από την προηγούμενη φορά), υπό τον Αρχοντα της Τιμωρίας, τον Painmaster Archbishop Manusus, και τον Βασιλιά του Σκότους, τον Διοπτροφόρο Μαύρο Αγγελο Βασίλη Πύλες, πολλά τα έτη Του...

Αφιερωμένο στα Dark Lords της Βούλας, Kristof και Armand, στον Teclis (νυν Elf και μελλοντικό Dark Lord), στον Larry Croft και τον AdreHajdak (νυν Orc και μέλλοντα Ghoul).

Η πόρτα του guild μου χτύπησε τη γνωστή και καθιερωμένη πια στιγμή, ακριβώς έναν μήνα πριν από αυτό που οι άνθρωποι ονομάζουν Χριστούγεννα. Το γνώριζα, άλλωστε προβλέπω τα πάντα. Το κατώφλι της διάβηκαν δύο μαυροφορεμένες φιγούρες, η μία γνωστή μου, την άλλη δεν την είχα ξαναδεί. Μου έκανε εντύπωση, όμως, γιατί δεν έδειχνε να με φοβάται. Η γνωστή φιγούρα μίλησε.

- Τα σέβη μου, άρχοντα Hellfire, ήρθα για την καθιερωμένη συναλλαγή μας.

- Γεια σου και σένα, νεαρέ Obione Kratsobi, ή αλλιώς Vantor. Ποιο είναι το πλάσμα μαζί σου;

- Αυτός είναι ο νεαρός Luke Kafourowalker, μαθητευόμενός μου στις Dark Arts.

- Χμμ.... Η Δύναμη είναι μαζί του. Αλλωστε φαίνεται από τη φάτσα του. Πρέπει να έχει φάει δυνατές σφαλιάρες. Τι μου έφερες αυτή τη φορά;

- Χα, αυτή τη φορά σού έχω κάτι που θα σε καταπλήξει.

Ο Vantor έβγαλε από την τσέπη του έναν

2001
Το μέλλον... στα χέρια σας!

χάρτη στον οποίο ξεχώριζε ένας κόκκινος, προφανώς κατασκευασμένος από αίμα κύκλος.

- Ιδού!

- Οχι, όχι δεν είναι δυνατόν, δεν μπορεί, αυτό που έψαχνα πάντα. Το κρησφύγετο των επαναστατών. Πλέον η πτώση των rebels και της πριγκίπισσας Lea Πατρίκια είναι θέμα χρόνου... Χμμ, Αθήνα, Συγγρού 44, ε; Πολύ ωραία. Ορίστε, λοιπόν, το αντάλλαγμα. Τα σημαντικότερα γεγονότα του 2001. Γράφε, νεαρέ Kafourowalker:

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

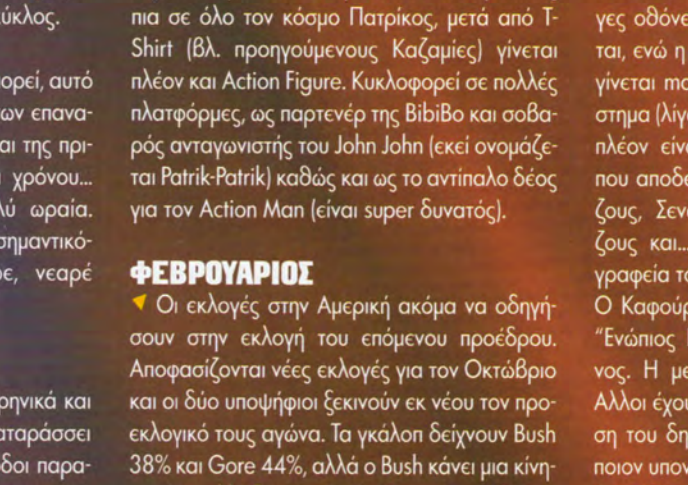
Η ζωή στο "PC Master" κυλάει ειρηνικά και κατά τα γνωστά, ενώ το μόνο που διαταράσσει κάπως την ηρεμία είναι οι νέες μέθοδοι παραδειγματικής τιμωρίας των συντακτών που σιγά σιγά αρχίζουν να υιοθετούνται αρχικά από τον εκδότη και στη συνέχεια από τον αρχισυντάκτη. Αμφότεροι αποφασίζουν ότι πλέον το μαστίγωμα δεν είναι πια και τόσο αποτελεσματικό και γι' αυτό προτείνονται και υλοποιούνται νέες μέθοδοι και τεχνικές, βγαλμένες απευθείας από τα βιβλία του Μαρκήσιου Ντε Σαντ. Θραύση προκαλούν το τηγάνισμα συντάκτη σε καυτό λάδι με αλατάκι και αντσούγιες, καθώς επίσης ο εγκλεισμός συντάκτη σε ένα δωμάτιο για 24 ώρες χωρίς φαΐ και νερό και, το κυριότερο, μπροστά σε μία γυμνή φωτογραφία του Πατρίκου. Μάλιστα, άπειρα περιοδικά του χώρου ανά την υφήλιο σπεύδουν να αποκτήσουν το νέο βιβλίο του εκδότη πάνω στα βασανιστήρια του προσωπικού του με τίτλο "The Neverending Pain: Το εγχειρίδιο ενός σωστού publisher".

Η επιτυχία του Messiah κάνει τα μέλη της Electronic Arts να συζητούν σοβαρά το ενδεχόμενο ενός πιο "προχωρημένου" σχετικού game. Το όλο project, όμως, καλύπτεται από απόλυτη μυστικότητα.

Παράλληλα, όμως, ανεβαίνει τρομερά και η δημοτικότητα του Πατρίκου. Ο πασίγνωστος πια σε όλο τον κόσμο Πατρίκος, μετά από T-Shirt (βλ. προηγούμενους Καζαμίες) γίνεται πλέον και Action Figure. Κυκλοφορεί σε πολλές πλατφόρμες, ως παρτενέρ της BibiBo και σοβαρός ανταγωνιστής του John John (εκεί ονομάζεται Patrik-Patrik) καθώς και ως το αντίπαλο δέος για τον Action Man (είναι super δυνατός).

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ

Οι εκλογές στην Αμερική ακόμα να οδηγήσουν στην εκλογή του επόμενου προέδρου. Αποφασίζονται νέες εκλογές για τον Οκτώβριο και οι δύο υποψήφιοι ξεκινούν εκ νέου τον προεκλογικό τους αγώνα. Τα γκάλοπ δείχνουν Bush 38% και Gore 44%, αλλά ο Bush κάνει μια κίνηση που αλλάζει τα πάντα. Σε συνέντευξή του στον Larry King δηλώνει πως "eimai fanatikos anagnostis tou PC Master" και για να το αποδείξει, αποκαλύπτει το τατουάζ στο δεξί του χέρι "PC Master Rulez". Επειτα από αυτό η δημοτικότητά του ανεβαίνει στα ύψη και θεωρείται βέβαιος πρόεδρος των ΗΠΑ.



Τα επόμενα μελλούμενα είναι πραγματικά απίστευτα! Ο Καφούρος γίνεται Pokemon!!! Και το όνομα αυτού "Βλήματσου", που στη γλώσσα των Pokemon σημαίνει "αυτός που τα κάνει πάνω του τα βράδια". Η πρώτη τηλεοπτική παρουσία του στην ομώνυμη σειρά κυριολεκτικά σπάει κάθε ρεκόρ τηλεθέασης (και ουκ ολίγες οθόνες) σε όποια χώρα και αν προβάλλεται, ενώ η κάρτα του στο ομώνυμο card game γίνεται most wanted σε ελάχιστο χρονικό διάστημα (λίγα δευτερόλεπτα). Η δημοτικότητά του πλέον είναι εκτός πραγματικότητας, γεγονός που αποδεικνύεται από τους χιλιάδες Γιαπωνέζους, Σενεγαλέζους, Βιετναμέζους, Κογκολέζους και... Εγγλέζους που καταφθάνουν στα γραφεία του περιοδικού για να τον θαυμάσουν. Ο Καφούρος, σε δηλώσεις του στην εκπομπή "Ενώπιος Ενωπίω" τονίζει: "Είμαι προσγειωμένος. Η μεγάλη δημοσιότητα δεν με αγγίζει. Αλλοι έχουν πάρει ψηλά τον αμανέ". Σε ερώτηση του δημοσιογράφου Χατζηνικολάου για το ποιον υπονοεί, δηλώνει "Γνωρίζει αυτός", φωτογραφίζοντας προφανώς τον Πατρίκο.

ΜΑΡΤΙΟΣ

Η κόντρα μεταξύ παιχνιδομηχανών και PCs έχει φουντώσει για τα καλά. Η γνωστή μας Sony κυκλοφορεί το PSX2 στην Ευρώπη και κόβει μερίδιο της αγοράς από τα PCs. Τα τελευταία περνούν στην αντεπίθεση, με τις γνωστότερες αντιπροσωπίες να κατεβάζουν δραματικά τις τιμές. Σε τέτοιο βαθμό μάλιστα που πωλούνται PCs σε περίπτερα στην Ομόνοια, από πλανόδιους πωλητές, από αλλοδαπούς (μαζί με CDs) κ.λπ. Η Sony τα παίρνει στο κρανίο και κάνει το επόμενο βήμα: Κυκλοφορεί την πρώτη παιχνιδομηχανή-πλυντήριο. Το όνομα αυτού Pleny-station. Το πρώτο παιχνίδι, μάλιστα, το Ble kai Prasinoi kokoi είναι εντυπωσιακό και, κυρίως, πεντακάθαρο (από bugs και όχι μόνο).

(Ο Νίκολας Μπερνς, συνεχίζοντας τις προτροπές του προς την ελληνική κυβέρνηση να απορρίψει τα Euro Fighters υπέρ των JSF, δηλώνει: "Τα αεροπλάνα μας είναι πολύ καλύτερα, κάτοικοι του νέου Κοσόβ... εεε της Ελλάδας. Αλήθεια λέω. Αν δεν με πιστεύετε, ρωτήστε και

ΚΑΖΑΜΙΑΣ 2001



τον Φουρνιστάκη." Ο τελευταίος συμφωνεί, αλλά θεωρείται εθνικός μειοδότης, καταδότης, προδότης και γενικά δότης, αφού ο Κράτσας, σαφώς εκνευρισμένος, δηλώνει τον Φουρνιστάκη σε όλα τα γνωστά νοσοκομεία ως μελλοντικό δωρητή οργάνων. Καθώς υπογράφει τα σχετικά χαρτιά υποσημειώνει: "Ο δότης δεν χρειάζεται να τινάξει τα πέταλα. Οποτεδήποτε σας χρειαστεί ένα νεφρό, μια καρδιά, μια σπονδυλική στήλη, βρε αδερφέ, επικοινωνήστε μαζί μου. Θα χαρώ πολύ να σας εξυπηρετήσω."

◄ Ο Σωτήρης Μπέλλος μπαίνει στο στρατό, ανταποκρινόμενος στο κάλεσμα της μαμάς πατρίδας. Σε δηλώσεις του στον Τριανταφυλλόπουλο είναι κατηγορηματικός: "Τα Zergs δεν έχουν καμιά ελπίδα. Είμαστε πανίσχυροι!" Ολοι φοβούνται ότι του έχει σαλέψει και περιμένουν τα χειρότερα.

ΑΠΡΙΛΙΟΣ

◄ Ανακαλύπτεται ζωή στον Αρη, καθώς η σύγκριση κάποιων μικροοργανισμών που περισυλλέχθηκαν στις κοιλάδες του με το DNA του Κράτσα δίνει match 100%. Η είδηση, βέβαια, περνάει λίγο by, αφού τα γεγονότα είναι δραματικά: Ο Ολυμπιακός κάνει εκτός έδρας νίκη στο Champions League! Κερδίζει τη Milan στο San Siro με το εξωπραγματικό 11-0!!! Παράλληλα, ο Παναθηναϊκός, συνεχίζοντας την τακτική του να αγοράζει κάπως, χμμμ, φτασμένους παίκτες, εντάσσει στο δυναμικό του τους Μαραντόνα, Πελέ και Μπεκενμπάουερ.

◄ Η κόντρα για την εκλογή του νέου προέδρου στην Αμερική καλά κρατεί. Μετά το κόλπο Bush, ο Gore, κινούμενος ανάλογα, δηλώνει: "Ego eimai pio poly fanatikos apo ton allo. Malista o Patrikos einai poli kalos mou filos" και για να αποδείξει του λόγου το αληθές, αποκαλύπτει τατουάζ στο δεξί του μάγουλο (όχι του προσώπου) με τη φάτσα του Πατρίκου και την επιγραφή "I love this guy!". Μετά από αυτό, ο Gore θεωρείται το ακλόνητο φαβορί για την προεδρία.

ΜΑΪΟΣ

◄ Κυκλοφορεί, τελικά, το νέο game της Electronic Arts με σαφείς επιρροές από το Messiah και τίτλο το ομολογουμένως πολύ εντυπωσιακό: "Christslave: Ta rasa kanoun ton papa". Πρόκειται για ένα εκ-πληκ-τι-κό 3D Quake-clone, όπου ο παίκτης υποδύεται έναν παπά που, μέσα από εντυπωσιακές τρισδιάστατες πίστες προχωράει σκοτώνοντας τα πάντα στο διάβα του, μέχρι τον τελικό κακό, έναν κοντό και καραφλό Κινέζο με πολλές ελιές στο πρόσωπό του, τον Si Mi Ti. Εκεί όμως που το παιχνίδι αφήνει εποχή είναι η τεράστια ποικιλία σε όπλα. Ο παίκτης ξεκινά με το ταπεινό koboskini, στη συνέχεια παίρνει το δυνατό livanistiri και με λίγο ψάξιμο ανακαλύπτει το psaltiri, το stasidi, το petrahili, το super thimiato κ.λπ. Στην Ελλάδα, αγανακτισμένοι πιστοί, καίνε τα κουτιά του παιχνιδιού (έχοντας όμως προηγουμένως κρατήσει το CD) μαζί με φωτογραφίες του Ανδρουλάκη, του Πατρίκου και άλλων γνωστών αιρετικών.



◄ Ο Καφούρος φεύγει για να πιάσει το Μάη και δεν ξαναγυρνάει στο περιοδικό. Φημολογείται ότι η πολλή δημοσιότητα τον χάλασε.

ΙΟΥΝΙΟΣ

◄ Το καλοκαίρι μπαίνει δυναμικά, σε ό,τι αφορά τόσο τον καιρό όσο και τις εξελίξεις στο χώρο της πληροφορικής. Η Microsoft ετοιμάζει το νέο λειτουργικό της, με πολλά εκατομμύρια θετικά αλλά μόλις ένα αρνητικό: Το καινούριο λειτουργικό δεν... λειτουργεί! Παραδόξως η εταιρεία είναι σίγουρη για τη νέα εμπορική επιτυχία, αφού το πρωτοποριακό προϊόν της, ανατρέποντας εντελώς τα μέχρι στιγμής δεδομένα, αποτελεί το πρώτο μη-λειτουργικό (non-operating) σύστημα στην παγκόσμια ιστορία της πληροφορικής!

◄ Κυκλοφορεί ένα δυνατό expansion για το ήδη σαρωτικά επιτυχημένο Christslave, όπου ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να χειρίζεται έναν άλλο χαρακτήρα, θηλυκό αυτή τη φορά: την κυρία Λουκά. Ο χαρακτήρας αυτός θα διαθέτει ένα ειδικό skill, όπου με κραυγές θα κατατροπώνει κάθε αντίπαλο. Υπάρχει μάλιστα μία κρυφή πίστα, όπου στη θέση των τεράτων εμφανίζεται ο γνωστός τραγουδιστής Πανούσης, δυστυχώς όμως είναι τόσο κρυφή ώστε κανείς δεν έχει καταφέρει ακόμα να την εντοπίσει.

ΙΟΥΛΙΟΣ

◄ Η Intel σοκάρει την αγορά των mainboards, αφού κυκλοφορεί την πρώτη ...fatherboard, τη S378,69 Falokratis.

◄ Τα Spice Girls επισκέπτονται την Ελλάδα και ο Πατρίκος πηγαίνει στη συναυλία. Μάλιστα η Victoria Adams-Beckham με το που τον βλέπει, τον ερωτεύεται τρελά και δηλώνει: "Είναι πανέμορφος. Για χάρη του παρατάω την καριέρα μου και τον άντρα μου." Ο Πατρίκος, από την άλλη, δηλώνει. "Δεν είναι και άσχημη για Αγγλίδα, αλλά είμαι παντρεμένος. Εξάλλου είναι λιγάκι ξενέρωτη για τα γούστα μου".

◄ Τα ίχνη του Καφούρου αγνοούνται. Ομως φήμες αναφέρουν ότι εθεάθη κάπου στη μακρινή Ασία. Αλλοι λένε ότι τον είδαν στα Ιμαλάια να κυνηγάει το Γιέτι μαζί με τον Τσουρινάκη, άλλοι στο Νεπάλ, κανείς πάντως δεν ξέρει ακριβώς την αλήθεια.

ΚΑΖΑΜΙΑΣ 2001

ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ

Αρειανοί επισκέπτονται τη Γη, ζητώντας να τους επιστραφεί ο Κράτσας ο οποίος είναι, όπως λένε, δικό τους παιδί. Σύσσωμος ο πλανήτης δεν έχει την παραμικρή αντίρρηση, αλλά ο πρέσβης των Αρειανών πέφτει πάνω σε έναν αγριεμένο εκδότη ο οποίος τονίζει: "Δεν με ενδιαφέρει που είστε Αρειανοί. Δεν πάει να είστε και... ΠΑΟΚτζήδες, ο Κράτσας έχει πολλή δουλειά και δεν παραχωρείται". Τον Αύγουστο του 2001 σημειώνεται το πρώτο διπλωματικό επεισόδιο μεταξύ των δύο πλανητών. Ο Κράτσας, στεναχωρημένος που δεν θα δει τους δικούς του, ξεσπάει, σαπίζοντας στο ξύλο τον Φουρνιστάκη και τον Τουλιά. Οι τελευταίοι, μάλιστα, βρίσκονται σε τόσο άσχημη κατάσταση που οι φωτογραφίες τους περιλαμβάνονται στις νέες κάρτες της UNICEF.

Ο Καφούρος ακόμα αγνοείται, αλλά είναι σχεδόν σίγουρο ότι βρίσκεται κοντά στην Κίνα, αφού εκεί παρατηρούνται μαζικές μετακινήσεις πληθυσμού. Σε επιστολή του στο περιοδικό, μεταξύ άλλων αναφέρει: "Βρήκα τον σκοπό μου σε αυτή τη ζωή. Περιμένετε νεότερα." Ολοι πλέον αναμένουν με αγωνία τα νέα του.

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ

Τα ίχνη του Καφούρου, επιτέλους, ανακαλύπτονται! Αυτό που πολλοί φοβόντουσαν είναι πραγματικότητα. Βρίσκεται στο Θιβέτ, όπου και φιλοξενείται από τον Δαλάι Λάμα. Μάλιστα, το CNN αποκαλύπτει ότι ο Καφούρος θα είναι ο νέος θρησκευτικός ηγέτης της χώρας και όχι μόνο, θα είναι ο επόμενος Δαλάι Λάμα! Θριαμβολογώντας και εμφανιζόμενος με ξυρισμένο κεφάλι και πορτοκαλί χιτώνα, ο Καφούρος δηλώνει: "Τώρα ποιος είναι πιο διάσημος, εγώ ή αυτός;" υπονοώντας προφανώς τον Πατρίκο για άλλη μία φορά. Από την άλλη, ο Πατρίκος δηλώνει: "Γελάει καλύτερα όποιος γελάει τελευταίος. Μπουχα-χα-χα-χα-χα και χα".

Ο πόλεμος μεταξύ παιχνιδομηχανών και PCs καλά κρατεί. Μετά τη νέα κονσόλα της Sony, η Microsoft κυκλοφορεί το περιβόητο X-Box, το οποίο στην κυριολεξία κάνει τα πάντα: παίζει παιχνίδια, μπαίνει στο Internet, ψήνει καφέ, πλένει ρούχα, μαγειρεύει ομελέτες, κάνει ψιλά, τα κάνει πάνω του, πατάς ένα κουμπί και βγαίνει μια χοντρή (μάλιστα στο πακέτο περιλαμβάνεται και μια χοντρή), σου βγάζει το λάδι (και από τις πατάτες), you name it we got it σύμφωνα με δηλώσεις του Bill Gates! Τα PCs, όμως, περνούν στην αντεπίθεση και συνάπτουν συμφωνίες με τις Mulinex, Delonghi και Eskimo για νέους πολυεπεξεργαστές που θα βοηθούν τις νοικοκυρές στις δουλειές του σπιτιού.

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

Ο Πατρίκος πράττει το απίστευτο: Κατεβαίνει υποψήφιος στην Αμερική!!! Στον προεκλογικό του αγώνα, δηλώνει: "Psifiste me kai tha ehete oloi tsaba teyhi PC Master". Οντως, στις εκλογές πραγματικά σαρώνει, αφού συγκεντρώνει το 104% των ψήφων. Οι Bush και Gore των κατηγορούν για νοθεία, αλλά αυτός δηλώνει: "Kakoithies, anagogoi" και απευθυνόμενος στον, Δαλάι Λάμα πλέον, Καφούρο, τονίζει: "Αρπα την, μικρέ". Ο Καφούρος, ανταπαντά: "Καλά, τα λέμε του χρόνου, όταν θα γίνω πάπας!"

Από τον Οκτώβριο του 2001, παράλληλα με τη γιορτή της 28ης Οκτωβρίου για το ΟΧΙ θα γιορτάζεται και το ηρωικό όχι του εκδότη στους συντάκτες για καλύτερες συνθήκες εργασίας. Τα τομάρια του "PC Master" είχαν το θράσος σχεδόν να απαιτήσουν κατάργηση της θανατικής ποινής, μείωση των βασανιστηρίων και γκρέμισμα του θαλάμου αερίων που λειτουργεί στο περιοδικό. Ο εκδότης αρνείται κατηγορηματικά, επιδεικνύοντας απαράμιλλο θάρρος και γι' αυτό δέχεται αμέτρητα συγχαρητήρια τηλεγραφήματα από όλες τις χώρες.

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

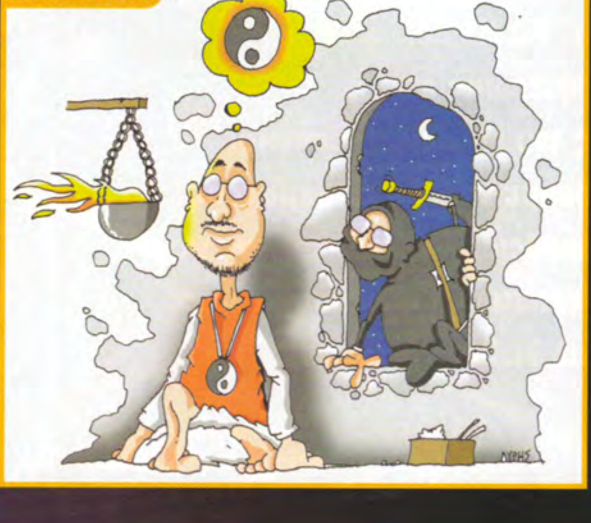


ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ

Φήμες στην Αμερική οργιάζουν ότι ο 43ος πρόεδρος της Αμερικής Ιωάννης Πατρίκος δεν είναι και τόσο πιστός οικογενειάρχης. Οι Αμερικανοί είναι ιδιαίτερα θορυβημένοι με το γεγονός και δεν το κρύβουν. Ο Πατρίκος, γνωρίζοντας πως η απιστία στην Αμερική ρίχνει κυβερνήσεις, τρέμει σύγκορμος, φοβούμενος για το σκάνδαλο που πλησιάζει. Και, ναι, ο δαιμόνιος Τριανταφυλλόπουλος δημοσιεύει άκρως αποκαλυπτικές φωτογραφίες του Πατρίκου με μία Amiga 500! Αμέσως συνίσταται εξεταστική των πραγμάτων επιτροπή και ο Πατρίκος ανακρίνεται. Σε ερώτηση γερουσιαστή για το αν ο Πατρίκος είχε επαφή με την εν λόγω δεσποινίδα, ο πρόεδρος απαντά: "Ποτέ, ποτέ δεν είχα επαφές με την κυρία, εκτός του ότι της χάιδεψα ελαφρά το πληκτρολόγιο!" Το σκάνδαλο καταλαγιάζει, για λίγο όμως, αφού ο Τριανταφυλλόπουλος κάνει λόγο για έναν... λεκέ στο monitor της δεσποινίδας. Ολοι πλέον περιμένουν τα αποτελέσματα του DNA... Ο Πατρίκος, για να κάνει το θέμα να ξεχαστεί, κηρύσσει πόλεμο στην Ακτή Ελεφαντοστού με τη δικαιολογία "Pote den mou arese to onoma aytis tis horas. Leo na tin onomasoume pleon Akti tou ostou, sketo. You get me;"

Ο Μπέλλος περνάει στρατοδικείο με την κατηγορία της εσχάτης προδοσίας. Στη μονάδα τεθωρακισμένων όπου υπηρετούσε, κατηγορούσε ανοιχτά στον Τύπο τα άρματα Leopard, υποστηρίζοντας ότι "δεν μπαίνουν καν σε siege mode" και άλλα τέτοια.

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ



ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

Τα αποτελέσματα του DNA test δείχνουν... Πατρίκο. Ο τελευταίος παραιτείται από το αξίωμα του προέδρου και επιστρέφει στα γραφεία του περιοδικού. Ολοι τον υποδέχονται σαν να μην έχει αλλάξει τίποτα, δηλαδή με κλάματα και λύπη.

Ολοι ετοιμάζονται για τα Χριστούγεννα, εκτός από τον Καφούρο ο οποίος, όπως γράψαμε, έχει αλλάξει θρήσκευμα. Το guild μου δέχεται για άλλη μία φορά την επίσκεψη του Κράτσα. Μέχρι τότε όμως...

PC



Πριν από μερικούς μήνες το "PC Master" είχε παρουσιάσει ένα αξιόλογο αφιέρωμα στις σημαντικότερες διευθύνσεις του ελληνικού domain. Αυτή τη φορά θα προσπαθήσουμε να διευρύνουμε τους ορίζοντες της αρχικής προσπάθειας παρουσιάζοντας τις σημαντικότερες κοινότητες χρηστών που αναπτύσσονται τόσο στο ελληνικό όσο και στο διεθνές Διαδίκτυο.



του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Μέρος Α'

INTERNET COMMUNITIES





Το Internet αποτελεί μία τεράστια βάση πληροφοριών. Ο καθένας μπορεί να έχει αυτό που ψάχνει, από Web sites που σχετίζονται με τα αγαπημένα του χόμπι μέχρι πρόσβαση στις βιβλιοθήκες πανεπιστημίων και διάφορων ιδρυμάτων. Μπορεί να αναζητήσει πληροφορίες, να βρει οπτικοακουστικό υλικό, χρήσιμα προγράμματα, να συνομιλήσει με ανθρώπους απ' όλο τον πλανήτη, ακόμα και να ενταχθεί σε μια εικονική κοινωνία. Ενα από τα βασικότερα στοιχεία που ενσωματώνει ο κυβερνοχώρος είναι οι virtual communities. Η εικονική κοινότητα αποτελεί μία κοινότητα στην οποία ο χρήστης συμμετέχει, δρα και συμπεριφέρεται όπως σε μία κανονική με τη μόνη διαφορά ότι αντιλαμβάνεται την έννοια του χώρου και την παρουσία άλλων μελών μέσα από την οθόνη του προσωπικού υπολογιστή του. Οι εικονικές κοινότητες δεν αποτελούν καινούρια μόδα του Διαδικτύου, αφού υπήρχαν και στο παρελθόν έστω και σε πειραματική μορφή, όπως τα Bulletin Board Systems (BBS), Newsgroups, Chat boards, που είναι ιδιαίτερα δημοφιλή ακόμη και σήμερα.

Στη συνέχεια θα ρίξουμε μια ματιά σε ορισμένες από αυτές τις κοινότητες που παρουσιάζουν ενδιαφέρον και καταφέρνουν να ξεχωρίσουν. Στο πρώτο μέρος του αφιερώματος θα αναφερθούμε στις εικονικές κοινότητες και σε αυτές που έχουν δημιουργηθεί στο Internet για τα αγαπημένα μας video games.

Τα κρυφά μονοπάτια του Διαδικτύου



ΕΙΚΟΝΙΚΕΣ ΚΟΙΝΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ

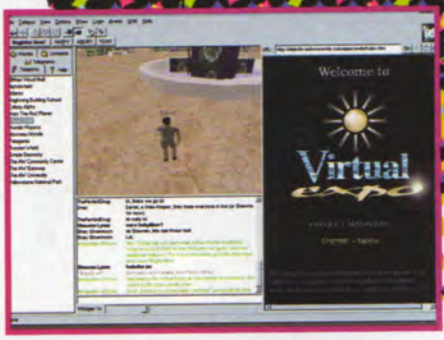
Με τον όρο "εικονικές κοινότητες" περιγράφουμε κάποιες "τεχνητά" κατασκευασμένες περιοχές στο Διαδίκτυο που εξομοιώνουν ολόκληρους κόσμους. Οι επισκέπτες, οι κάτοικοι, μπορούν να εξερευνήσουν αυτούς τους κόσμους, να αγοράσουν αγαθά, ακόμα και να συνομιλήσουν χρησιμοποιώντας κάποια μέθοδο chat ή ανταλλάσσοντας e-mail. Η κίνηση στο χώρο πραγματοποιείται με το πάτημα πλήκτρων ή με τη μετακίνηση του κέρσορα του mouse.

Στη συνέχεια θα σας περιγράψουμε τους "χαρακτήρες" που θα συναντήσουμε σε μια εικονική κοινότητα και θα σας παρουσιάσουμε τις δημοφιλέστερες 3D και VRLM εικονικές κοινότητες που εξομοιώνουν φανταστικούς virtual κόσμους. Στο CD του "PC Master" θα βρείτε αρκετούς browsers που θα σας ξεναγήσουν στους περισσότερους από τους εικονικούς κόσμους που παρουσιάζουμε.

Πρόσωπα και κατηγορίες εικονικών κόσμων

Μία εικονική κοινότητα παρουσιάζει κοινά στοιχεία στη δομή της με την πραγματική. Δεν έχουμε παρατηρήσει μέχρι στιγμής διακρίσεις και διαχωρισμό κοινωνικών στρωμάτων, αλλά δεν λείπουν οι νόμοι που διέπουν την ορθή λειτουργία της στον κυβερνοχώρο. Στις εικονικές κοινότητες κάθε χρήστης αντιπροσωπεύεται από μία κινούμενη φιγούρα, την οποία ονομάζουμε Avatar (δείτε σχετικά στο ένθετο που περιλαμβάνεται στο άρθρο).

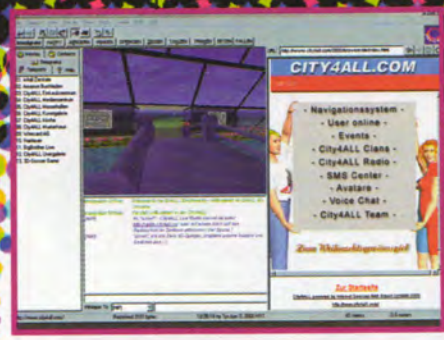
Active Worlds





Galaxy Worlds

City 4 All



3D εικονικοί κόσμοι

Στους τρισδιάστατους εικονικούς κόσμους θα συναντήσουμε χαρακτήρες που συνομιλούν και κινούνται στο ίδιο επίπεδο με το χρήστη, καθώς και αρκετά μέρη για να εξερευνήσουμε. Σε αυτούς μπορείτε να "χτίσετε" τη δική σας κατοικία ή ακόμα και μία ολόκληρη πόλη και να προσθέσετε εκατοντάδες αντικείμενα και ήχους.

Active Worlds

www.activeworlds.com

Το Active Worlds είναι ένας από τους πρώτους και δημοφιλέστερους εικονικούς κόσμους. Ο πρώτος εικονικός κόσμος που εξομοίωνε είχε μέγεθος σχεδόν 120.000 εικονικά τετραγωνικά χιλιόμετρα. Αν αναλογιστείτε ότι η έκταση της χώρας μας είναι λιγότερη από 140.000 τ. χλμ., καταλαβαίνετε πόσο μεγάλη είναι η έκταση του Active Worlds. Υπάρχουν περισσότεροι από 1.000 εικονικοί κόσμοι γεμάτοι με χιλιάδες χρήστες. Εσείς επιλέγετε την ονομασία του χαρακτήρα σας και μπορείτε να περιπλανηθείτε στο interactive περιβάλλον, να συνομιλήσετε με άλλους χρήστες, να αγγίξετε αντικείμενα κ.λπ. Ακόμα, μπορείτε να χτίσετε το δικό σας εικονικό σπίτι και να παίξετε interactive 2D και 3D games. Για να εξερευνήσετε τους εικονικούς κόσμους που σας προσφέρει το Active Worlds θα πρέπει να εγκαταστήσετε το λογισμικό που σας προσφέρεται δωρεάν. Η πρόσβαση στους κόσμους είναι επίσης δωρεάν, όσο βέβαια παραμένετε απλοί τουρίστες. Αν επιθυμείτε να ενταχθείτε ως κανονικό μέλος σε κάποιον από τους κόσμους, θα πρέπει να καταβάλετε ένα ποσό ως ετήσια συνδρομή. Με την ιδιότητα του πολίτη έχετε επιπλέον δυνατότητες όπως:

- Αποκλειστικό όνομα
- Κατασκευή της κατοικίας σας σε οποιονδήποτε από τους διαθέσιμους χώρους
- Αποστολή/λήψη μηνυμάτων και αρχείων με άλλους χρήστες
- Δημιουργία Contact list

Galaxy Worlds

www.galaxyworlds.com

Το εικονικό σύμπαν που θα βρείτε στο Galaxy Worlds είναι πλήρως 3D και θυμίζει

ΤΑ ΜΕΛΗ ΜΙΑΣ VIRTUAL ΚΟΙΝΟΤΗΤΑΣ

Avatars

Οι Avatars αποτελούν τα μέλη μιας εικονικής κοινότητας όπως αυτή εμφανίζεται στο Internet. Μπορεί να είναι κανονικοί άνθρωποι, ζώα ή οτιδήποτε άλλο μπορείτε να σκεφθείτε, ανάλογα με τις δυνατότητες που σας παρέχει ο host server της κοινότητας. Μπορούν να μετακινούνται, να "αγγίζουν" αντικείμενα, να συνομιλούν μεταξύ τους στέλνοντας μηνύματα είτε μέσα από Chat rooms που θυμίζουν κάποιο κανάλι του IRC είτε μέσω e-mail. Ο Avatar είναι ο αντιπρόσωπος του χρήστη στον εικονικό κόσμο, το ψηφιοποιημένο alter ego του θα λέγαμε, που κατοικεί και κινείται σε ένα τρισδιάστατο εικονικό περιβάλλον.

Passives

Οι passives είναι συνήθως χρήστες που δεν ενεργούν συχνά και δεν συμμετέχουν στις δραστηριότητες της virtual κοινότητας. Συμπεριφέρονται απλώς ως θεατές και χρησιμοποιούν το εικονικό σύμπαν ως μία προέκταση των αγαπημένων τους video games. Το μεγαλύτερο ποσοστό των επισκεπτών μιας εικονικής κοινότητας ανήκουν σε αυτή την κατηγορία και οι συνήθεις ασχολίες τους είναι η ανάγνωση της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας και μικρές εξερευνήσεις στο χώρο. Επίσης παρατηρούν τους υπόλοιπους χωρίς να συμμετέχουν στις συζητήσεις και παραμένουν στην κοινότητα για μικρό διάστημα.

Motivators

Οι motivators αποτελούν τα εργαλεία της κοινότητας. Είναι χρήστες που διοργανώνουν εκδηλώσεις, δημιουργούν ιδρύματα, ξεκινούν συζητήσεις, συμμετέχουν και κερδίζουν διαγωνισμούς κ.λπ. Είναι ίσως οι σημαντικότερες εικονικές προσωπικότητες για να λειτουργήσει ενεργά μια εικονική κοινωνία.

Actives

Εν αντιθέσει με τους passives, οι actives είναι η πλέον ενεργός ομάδα του εικονικού σύμπαντος και αποτελεί τον βασικό συντελεστή για την ορθή λειτουργίας μιας εικονικής κοινότητας. Το πρώτο πράγμα που κάνουν όταν συνδέονται με το Internet είναι να εισέλθουν στην εικονική κοινότητα, να ενημερωθούν για τις τελευταίες εξελίξεις, να συνομιλήσουν με τους φίλους τους και να φροντίσουν το χώρο τους. Τις περισσότερες φορές τους απορροφάει ο εικονικός χαρακτήρας που αντιπροσωπεύουν και χάνουν την αίσθηση του χρόνου και του χώρου. Θα τους αναγνωρίσετε στο δρόμο από το νυσταλέο βλέμμα τους.

Caretakers

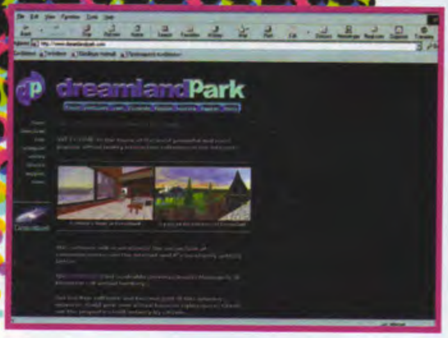
Αποτελούν μέλη της host εταιρείας και βοηθούν τους καινούριους χρήστες να εξοικειωθούν με το περιβάλλον, καταγράφουν τα bugs και φροντίζουν για την ομαλή λειτουργία της εικονικής κοινότητας.

Administrators

Εμφανίζονται και ως Geek Gods. Πρόκειται για τους βασικούς διαχειριστές της εικονικής κοινότητας. Είναι αυτοί που εισάγουν τους κανόνες, τα αντικείμενα, δημιουργούν τραπεζικούς λογαριασμούς και γενικά αποτελούν ένα είδος αρχιτέκτονα της δομής και λειτουργίας της εικονικής κοινότητας, αφού κάθε ενέργειά τους μπορεί να έχει θετικά ή αρνητικά αποτελέσματα σε όλη την κοινότητα.
Το σημαντικότερο κριτήριο για κάποιον administrator είναι να γνωρίζει τα όρια της δύναμής του και να σέβεται τις υπόλοιπες υπάρξεις του κυβερνοχώρου.



Outerworlds



Dreamland Park

έντονα διαστημικό περιβάλλον. Πρόκειται για ένα καινούριο σχετικά σύμπαν, το οποίο μετρά 30 εικονικούς κόσμους. Ο χρήστης αρχικά θα πρέπει να κάνει download έναν browser (υπάρχει στο CD του "PC Master") και στη συνέχεια μπορεί να περιηγηθεί το αχανές σύμπαν του Galaxy Worlds. Οσοι κόσμοι είναι σημειωμένοι με κόκκινο χρώμα, βρίσκονται υπό κατασκευή ή είναι προσβάσιμοι μόνο για τα μέλη. Αν πληρώσετε κάποιο ποσό, μπορείτε κι εδώ να γίνετε κανονικό μέλος της εικονικής κοινωνίας του Galaxy Worlds, όπου θα έχετε πρόσβαση σε 100 και πλέον Avatars, δυνατότητα Voice Chat, παρακολούθηση ειδικών μαθημάτων, σχεδιασμό κατοικίας και, φυσικά, τεχνική υποστήριξη.

Δείτε ακόμα

- www.city4all.com
- www.dreamlandpark.com
- www.outerworlds.com
- www.worlds.com

VRML κόσμοι

Οι κόσμοι VRML είναι εικονικοί κόσμοι που έχουν σχεδιαστεί με τη VRML γλώσσα προγραμματισμού. Η VRML χρησιμοποιείται για να σχηματίζει τρισδιάστατους κόσμους στο παγκόσμιο δίκτυο με τον ίδιο τρόπο όπως η HTML για την κατασκευή σελίδων δικτύου. Στον δισδιάστατο εικονικό κόσμο που έχει σχεδιαστεί με τη VRML ο χρήστης μπορεί να περπατήσει ή να πετάξει μέσα στο χώρο οποιαδήποτε στιγμή, χρησιμοποιώντας το ποντίκι ή τους πίνακες ελέγχου πάνω στον browser, να κοιτάξει τριγύρω ή πάνω από αντικείμενα, να εξετάσει πράγματα μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια. Στο CD του "PC Master" θα βρείτε ένα VRML plug-in για τον browser σας, καθώς και μερικά παραδείγματα κίνησης σε εικονικό περιβάλλον.

Δείτε ακόμα

- www.blanxxun.com
- http://moove.com
- www.moove.com
- www.onlive.com

2D εικονικοί κόσμοι

Στους δισδιάστατους εικονικούς κόσμους τα περιβάλλοντα όπου κινούνται οι Avatars αποτελούνται από στατικές εικόνες. Οι εικονικοί χαρακτήρες είναι επίσης στατικοί (μοιάζουν με καρτούν) και ο επισκέπτης μπορεί να κινηθεί μέσα στο φόντο, κάνοντας κλικ με το βελάκι στο σημείο που θέλει να εξερευνήσει. Σε αυτούς τους κόσμους μπορείτε να συνομιλήσετε με άλλους χρήστες και να εξερευνήσετε τις τοποθεσίες που είναι διαθέσιμες για κάθε κόσμο. Πρέπει να παρατηρήσουμε πως η συμμετοχή των χρηστών σε μία 2D εικονική κοινότητα δεν είναι ανάλογη με αυτήν των 3D, ενώ δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε τοποθεσίες και οι κόσμοι τους δεν παρέχουν τις δυνατότητες εξερεύνησης, δημιουργίας της δικής σας κατοικίας κ.λπ. όπως οι τρισδιάστατοι.

Donnyworld

www.donnyworld.com

Ενας αξιόλογος 2D εικονικός κόσμος είναι το Donnyworld. Ο χρήστης αρχικά θα πρέπει να δηλώσει κάποιο ψευδώνυμο και στη συνέχεια θα ενταχθεί στην εικονική κοινωνία που αποτελείται από 10 στατικά επίπεδα. Θα συναντήσετε το Nightclub, την παραλία, την Ατλαντίδα, τις πυραμίδες, το στάδιο κ.ά. Ο επισκέπτης μπορεί να συναντήσει τους υπόλοιπους Avatars, που έχουν απεικονιστεί ως χιουμοριστικές 2D φιγούρες, και να συνομιλήσει μαζί τους. Ακόμα, μέσα στο φόντο που αντιπροσωπεύει την εκάστοτε τοποθεσία του Donnyworld θα βρείτε αντικείμενα, τα οποία μαζεύετε από το έδαφος και μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε ως δώρα για να γνωριστείτε με τους υπόλοιπους Avatars. Τέλος, στην ιστοσελίδα θα βρείτε οδηγίες για το πώς θα κινείστε και θα συμπεριφέρεστε στη συγκεκριμένη κοινότητα, χρήσιμα links και τα τελευταία νέα που αφορούν στα μέλη του Donnyworld.

Δείτε ακόμα

- http://onart.com/wa.htm
- http://www.thepalace.com

ΙΔΡΥΜΑ ΜΕΙΖΟΝΟΣ ΕΛΛΗΝΙΣΜΟΥ

Στην Ελλάδα υπάρχει ένα αξιόλογο παράδειγμα VRML εικονικού κόσμου που έχει δημιουργήσει το Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού. Το εν λόγω Ίδρυμα διατηρεί ένα πρωτοποριακό πολιτιστικό κέντρο στην οδό Πειραιώς 254. Ακολουθώντας τις σύγχρονες μουσειολογικές αντιλήψεις, το κέντρο επικοινωνεί με τους επισκέπτες του αξιοποιώντας τη σύγχρονη τεχνολογία και παρουσιάζοντας virtual ξεναγήσεις σε ιστορικά μνημεία του παρελθόντος με τη μορφή ενός



Ο Βωμός του Ποσειδώνα.

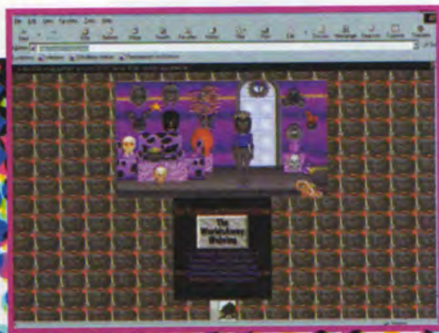


Το μνημείο του Γκράττου.

VRML εικονικού κόσμου. Πέρα από τις περιηγήσεις που οργανώνονται στο κτίριο του Ιδρύματος, με τη χρήση ενός προηγμένου υπολογιστικού συστήματος που επιτρέπει στους επισκέπτες να πραγματοποιήσουν ένα virtual ταξίδι σε ορισμένες από τις πιο χαρακτηριστικές περιοχές της Μικράς Ασίας αλλά και σε άλλα χαμένα προπύργια του ελληνισμού, το Ίδρυμα έχει ξεκινήσει μια αντίστοιχη on-line προσπάθεια την οποία αξίζει να επισκεφθείτε. Δείτε ορισμένα χαρακτηριστικά δείγματα από τις ξεναγήσεις αυτές στις φωτογραφίες.

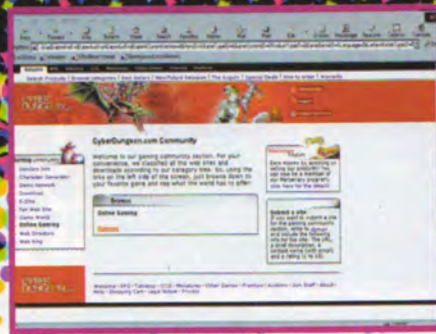
Donnyworld





Worlds Away

CyberDungeon



GAMING COMMUNITIES

Τα παιχνίδια ίσως αποτέλεσαν τον σημαντικότερο πόλο έλξης χρηστών στους Η/Υ. Ετσι, λοιπόν, από τις πρώτες κοινότητες που εμφανίστηκαν ήταν αυτές που αφορούσαν σε on-line gaming. Οι χρήστες παίζουν on-line παιχνίδια είτε ενάντια σε άλλους παίκτες είτε μόνοι τους.

Fantasy Games

Το δημοφιλές παιχνίδι φαντασίας Advanced Dungeons and Dragons υπήρξε η αφορμή για να αναπτυχθούν παρόμοια παιχνίδια και κατ' επέκταση να δημιουργηθούν αντίστοιχες κοινωνίες στον Web. Θα συναντήσουμε άπειρες ιστοσελίδες που καλύπτουν όλα σχεδόν τα είδη παιχνιδιών φαντασίας, από το AD&D μέχρι παιχνίδια φαντασίας με θέμα τα Star Wars. Στις περισσότερες κοινότητες ο χρήστης μπορεί να εγγραφεί μέλος και να συμμετάσχει σε τουρνουά ή campaigns που διοργανώνουν οι administrators. Η επικοινωνία με τους άλλους χρήστες και η συμμετοχή στα παιχνίδια μπορεί να γίνει είτε μέσω ειδικού Chat room είτε με ανταλλαγή e-mail (όπως καταλαβαίνετε όμως η εξέλιξη της περιπέτειας θα αργεί απελπιστικά).

CyberDungeon.Com

http://www.Cyberdungeon.com

Το CyberDungeon αποτελεί έναν παράδεισο για τους φίλους των παιχνιδιών φαντασίας. Ο επισκέπτης θα βρει εκατοντάδες links για on-line παιχνίδια, όπως τα AD&D, Ars Magica, Battletech, CyberPunk, Dungeons & Dragons 3rd Edition, Middle-Earth RolePlaying, Star Trek, Star Wars, Vampire: The Masquerade, Warhammer, Warhammer 40.000. Ακόμα το CyberDungeon λειτουργεί ως ένα on-line κατάστημα που μπορεί να σας προμηθεύσει με διάφορα αγαθά που σχετίζονται με τα παιχνίδια φαντασίας.

Δείτε ακόμα

- http://www.stormtroopers.com/
- http://www.geocities.com/Area51/ Vault/7800/
- http://www.eternal-city.com
- http://www.sworpg.hypermat.net/index2.html
- http://www.geocities.com/Area51/Vault/2308

Εμπορικά On-line Games

Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιών συναντάμε κοινότητες που έχουν αναπτυχθεί από fans των δημοφιλέστερων εμπορικών παιχνιδιών. Συνήθως οι κοινότητες με το μεγαλύτερο αριθμό μελών είναι αυτές που αφορούν σε παιχνίδια shoot'em up (Quake, Unreal) και σε παιχνίδια στρατηγικής όπως το Age Of Empires. Στα πακέτα των παιχνιδιών συνήθως περιλαμβάνεται κάποιο πρόγραμμα, που σας επιτρέπει να συνδεθείτε μέσω εξειδικευμένου Server για να απολαύσετε το παιχνίδι παρέα με άλλους παίκτες. Εκτός από σελίδες που σχετίζονται με παιχνίδια που αγοράζουμε στο εμπόριο και μας παρέχουν τη δυνατότητα να συνδεθούμε για να παίξουμε on-line, θα συναντήσουμε Web sites που περιέχουν παιχνίδια τζόγου (casino, κουλοχέρηδες κ.λπ.) και συλλογές on-line παιχνιδιών που μπορούμε να παίξουμε μόνοι μας.

Quakeworld

http://www.quakeworld.net/

Ενα από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια shoot' em up προοπτικής πρώτου προσώπου που δεν έχει απλώς συμπάθειες, αλλά και οπαδούς. Δεν είναι μάλιστα λίγοι εκείνοι που αυτοαποκαλούνται quakεράδες. Σε αυτή την κοινότητα, εκτός φυσικά από δυνατότητα σύνδεσης με server για online μονομαχίες, μπορείτε να συνομιλήσετε με άλλους φανατικούς σε ειδικό Chat room, να πείτε την άποψή σας σε σχετικό forum, ακόμα και να γραφτείτε σε mailing lists για το Quake. Επιπλέον μπορείτε μέσα από ειδικές σελίδες να συνομιλήσετε με άλλους χρήστες, να αναλύσετε "τακτικές μάχης" ή ακόμα να περιγράψετε τον τρόπο με τον οποίο βγήκατε νικητής σε ένα Deathmatch.

Age of Empires

http://www.planetageofempires.com/

Οι φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής θα βρουν εκατοντάδες "συμπολεμιστές" σε αυτή την κοινότητα. Υπάρχουν τα σχετικά fora, όπου μπορείτε να καταθέσετε τις απόψεις σας, ενώ θα βρείτε αναλυτικό οδηγό στρατηγικής και χάρτες για κάθε επίπεδο και μπορείτε να συμμετάσχετε σε τουρνουά που διοργανώνει η κοινότητα. Τέλος, θα έχετε τη δυνατότητα να κάνετε downloads add-ons και updates του παιχνιδιού και να διαβάσετε άρθρα με τις απόψεις από "εξπέρ" του παιχνιδιού.

Yahoo! Games

games.yahoo.com/

Το Yahoo, εκτός από την ιδιότητά του ως δημοφιλές portal πληροφοριών, προσφέρει και τη δυνατότητα στους επισκέπτες του να παίξουν παιχνίδια on-line. Τα παιχνίδια χωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες, όπως Board Games, Card Games, Word Games και Single Player Games. Υπάρχει δυνατότητα να παίξετε τα Solo παιχνίδια ή να επιλέξετε multiplayer και να αντιμετωπίσετε και άλλους παίκτες.

Δείτε ακόμα

- http://www.monalisacasino.com
- http://www.delphi.com/falcon4/start
- http://www.pyroto.com/
- http://www.rpgplanet.com/
- http://www.planetdaikatana.com/
- http://www.planetbaldursgate.com/

Trading Card Communities

Τα παιχνίδια καρτών είναι από τα δημοφιλέστερα επιτραπέζια παιχνίδια στον κόσμο. Σε αυτή την κατηγορία δεσπόζουν τα sites που έχουν ως θέμα το Magic: The Gathering, ενώ τελευταία εμφανίζονται ολοένα περισσότερες σελίδες με θέμα το παιχνίδι καρτών με τα Pokemon. Σε αυτές τις κοινότητες οι χρήστες επικοινωνούν μεταξύ τους με τους συνηθισμένους τρόπους (Chat rooms, e-mail), καταθέτουν τις απόψεις τους στο forum κάθε κοινότητας και συμμετέχουν σε τουρνουά. Οι περισσότερες ιστοσελίδες περιλαμβάνουν οδηγίες και τους επίσημους κανόνες για κάθε παιχνίδι. Αν αποφασίσετε να ενταχθείτε σε μια τέτοια κοινότητα, φροντίστε να γνωρίζετε καλά τους κανονισμούς για κάθε παιχνίδι, γιατί θα είναι υπερβολικά δύσκολο να ανταγωνιστείτε τα μέλη αυτών των κοινοτήτων που συνήθως είναι εξπέρ.



Quake World



Age of Empires Net



Yahoo! Games

The Dojo Community

http://www.thedojo.com/

Η Dojo Community είναι μία αρκετά ενδιαφέρουσα κοινότητα που αφορά στο δημοφιλές παιχνίδι καρτών Magic: The Gathering. Οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα να ανταλλάξουν απόψεις με άλλα άτομα που ασχολούνται με το παιχνίδι, να διαβάσουν άρθρα σχετικά με το Magic: The Gathering, να βρουν στρατηγικές επίθεσης και άμυνας, ενώ ακόμα μπορούν να διαβάσουν τα τελευταία νέα, καθώς και αναφορές για τα επίσημα τουρνουά που διεξάγονται στις ΗΠΑ. Επιπλέον υπάρχουν σελίδες που περιλαμβάνουν σκίτσα που έχουν σχεδιάσει μέλη της κοινότητας, ειδικές στήλες με φήμες, ιστορικά γεγονότα, links κ.λπ., καθώς και ένα τμήμα που περιλαμβάνει τους κανόνες του Magic: The Gathering. Οσοι πιστοί προσέλθετε.

Δείτε ακόμα

- **http://pojo.com/cardgame.html**
- **http://www.geocities.com/kai_alive/**
- **http://resource.swiss-magic.ch/rll.html**
- **http://www.angelfire.com/hi/magicfunk/**
- **http://www.wizards.com/**

EMULATORS

Ακόμη μία ενδιαφέρουσα κοινότητα gaming που έχει αναπτυχθεί τα τελευταία χρόνια είναι αυτή των emulators. Σκοπός αυτών των κοινοτήτων είναι να φέρει σε επαφή όσους gamers δηλώνουν νοσταλγοί των παλαιών παιχνιδιών. Σε αυτές τις ιστοσελίδες οι χρήστες μπορούν να βρουν ειδικά προγράμματα (emulators) που εξομοιώνουν ένδοξα μηχανήματα του παρελθόντος (Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad, Commodore κ.λπ.), καθώς και εξομοιωτές παιχνιδομηχανών (Super Nintento, Sega Mega Drive, Neo Geo, NES, Gameboy κ.ά.). Ακόμα μπορείτε να επικοινωνήσετε με άλλους χρήστες μέσα από chat rooms ή να ζητήσετε κάποια rom παιχνιδιού μέσα από το forum κάθε κοινότητας και, εφόσον βρεθεί κάποιο μέλος που να την έχει, θα επικοινωνήσει μαζί σας δίνοντάς σας οδηγίες για το πώς και πού θα τη βρείτε.

Classic Gaming

http://www.classicgaming.com/

Σκοπός αυτής της κοινότητας είναι να φέρει σε επαφή όσους gamers δηλώνουν νοσταλγοί των παλαιών παιχνιδιών. Το Web site περιλαμβάνει μουσείο παιχνιδομηχανών, όπου μπορείτε να διαβάσετε την ιστορία των video games, και δεκάδες emulators και games από κάθε πλατφόρμα τα οποία μπορείτε να κάνετε download. Ακόμα μπορείτε να διαβάσετε ειδικά θέματα και τα τελευταία νέα.

Δείτε ακόμα

- **http://www.arcadeathome.com**
- **http://www.digital-arcade.com/**
- **http://www.emulatronia.com/**
- **http://www.emusanet.com**

ΠΡΩΤΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο πρώτο μέρος του αφιερώματος παρουσιάσαμε δύο σημαντικές κοινωνίες που έχουν αναπτυχθεί στον κυβερνοχώρο, τους εικονικούς κόσμους και τις πιο δημοφιλείς κοινότητες που ασχολούνται με το gaming. Οι ιστοσελίδες που παρουσιάστηκαν σε αυτό το άρθρο αποτελούν μόνο ένα δείγμα από τις χιλιάδες που έχουν αναπτυχθεί, αφού για την παρουσίαση όλων -όπως αντιλαμβάνεστε- θα χρειαζόμαστε αρκετούς τόνους χαρτιού. Το δείγμα όμως κρίνεται ικανοποιητικό προκειμένου να βγάλουμε μερικά συμπεράσματα. Γενικά οι εικονικές κοινότητες προσπαθούν να εξομοιώσουν τη λειτουργικότητα της πραγματικής κοινωνίας και χρησιμοποιούνται από πολλούς χρήστες ως ένας τρόπος φυγής από την πραγματικότητα. Οσον αφορά στις κοινότητες των video games, φαίνονται πιο ενημερωμένες, ενώ η δυνατότητα επικοινωνίας με τους άλλους χρήστες κρίνεται σημαντική, αφού μπορεί να δώσει λύσεις σε προβλήματα που αντιμετωπίζετε με κάποιο παιχνίδι.

ΣΤΟ CD-ROM ΑΥΤΟΥ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Στο CD του "PC Master", στον υποκατάλογο extras, θα βρείτε τους δημοφιλέστερους browsers που θα αποτελέσουν το "διαβατήριό" σας για το φανταστικό ταξίδι στις εικονικές κοινωνίες. Τα αρχεία που περιέχονται είναι τα εξής:

- **Active Worlds:** awb30.exe
- **City4all:** city4all-english-setup.exe
- **Dreamland Park:** dreamland5.exe
- **Galaxy Worlds:** Galaxy Worlds-gwsetup.exe
- **Outer Worlds:** outerworlds-setup.exe
- **Moove:** roseus.exe
- **Worlds:** worlds1800.exe

Η διαδικασία εγκατάστασης των browsers είναι αρκετά απλή: Κάνετε κλικ σε ένα από αυτά τα αρχεία (ανάλογα με την κοινότητα που θέλετε να ενταχθείτε) και στη συνέχεια το πρόγραμμα θα σας ζητήσει το directory όπου θα γίνει η εγκατάσταση. Επειτα θα πρέπει να ορίσετε ένα nickname για τον εικονικό χαρακτήρα σας και την ηλεκτρονική διεύθυνσή σας και θα ενεργοποιηθεί ο browser για να μπορέσετε να περιηγηθείτε την εικονική κοινότητα που επιθυμείτε.

Ακόμα, στον ίδιο υποκατάλογο θα βρείτε το plug-in for VRLM-wvSetup-21.exe, που αποτελεί ένα plug-in της γλώσσας VRLM για τον browser σας, το οποίο σας επιτρέπει να επισκεφθείτε τους VRLM κόσμους. Τέλος, στον υποκατάλογο VRLM Worlds μπορείτε να βρείτε κάποια παραδείγματα κίνησης αντικειμένων στη VRLM. Με τον κέρσορα του mouse μπορείτε να περιστρέψετε 360 μοίρες το αντικείμενο, ενώ αν κάνετε κλικ με το δεξί πλήκτρο του mouse θα εμφανιστεί ένα μενού στο οποίο μπορείτε να ρυθμίσετε την ταχύτητα του animation, να προσθέσετε εφέ κ.λπ. Θα σας φανεί αρκετά διασκεδαστικό και, ποιος ξέρει, ίσως κάποτε να δημιουργήσετε κι εσείς τον δικό σας εικονικό κόσμο.

Στο επόμενο τεύχος θα σας παρουσιάσουμε κοινότητες που αφορούν στη μουσική, τον αθλητισμό, τον κινηματογράφο και σε θέματα γενικού ενδιαφέροντος. Μέχρι τότε, σας στέλνω τις θερμότερες ευχές μου για την εορταστική περίοδο. Θα τα πούμε την επόμενη χρονιά! PC

PC DJs

Είμαι βέβαιος ότι πολλοί από εσάς έχετε διοργανώσει κάποιο πάρτι, για το οποίο τρέχατε ολόκληρες βδομάδες προκειμένου να καλέσετε κόσμο, να ετοιμαστεί σωστά το σπίτι, να βρεθεί επαρκής αριθμός ποτών και, τέλος, να οργανωθεί η μουσική. Στα πιο πολλά πάρτι συνήθως ένα στερεοφωνικό έκανε σχετικά καλά τη δουλειά του. Ωστόσο, όσοι ήθελαν να οργανώσουν καλύτερα το μουσικό κομμάτι, το οποίο είναι και το σημαντικότερο, νοίκιαζαν μηχανήματα και καλούσαν έναν DJ ο οποίος αναλάμβανε το πρόγραμμα με δίσκους παλαιότερα και μετέπειτα κατά κύριο λόγο με CDs. Αυτό όμως συνεπαγόταν αρκετά μεγαλύτερο κόστος, μια και το να νοικιάσει κάποιος ενισχυτή, ηχεία, πικ-απ, CD players κ.λπ. κόστιζε ένα σχετικά σεβαστό ποσό.

Υπάρχουν όμως κι εκείνοι οι οποίοι πάντα ήθελαν να γίνουν DJs είτε επαγγελματίες είτε ερασιτέχνες. Δεν είχαν όμως αυτήν τη δυνατότητα, διότι δεν υπήρχε η οικονομική ευχέρεια για την προμήθεια των απαραίτητων μηχανημάτων ή δεν μπορούσαν να ακολουθήσουν τα μουσικά δρώμενα.

Η πληροφορική όμως και εδώ, όπως και σε πολλά άλλα ζητήματα, έβαλε το χεράκι της. Φρόντισε μέσω των MP3 να σας δοθεί η δυνατότητα να ξυπνήσετε τον DJ που έχετε μέσα σας και να κάνετε τις δικές σας μείξεις τραγουδιών ή και -γιατί όχι- έναν ραδιοφωνικό σταθμό μέσω του Διαδικτύου.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΡΟΛΟ ΤΟΥ DJ

Λίγο έως πολύ όλοι γνωρίζουμε ότι ο ρόλος ενός Disk Jockey (DJ) είναι να επιμελείται το μουσικό πρόγραμμα σε κάποιον ραδιοφωνικό σταθμό, σε νυχτερινά clubs, σε πάρτι, χορούς κ.λπ. Βέβαια, διαφορετικά θα επιμεληθεί ο DJ ένα πρόγραμμα σε ραδιοφωνικό σταθμό και διαφορετικά σε κάποιο club. Στο μεν πρώτο, στις περισσότερες περιπτώσεις μιλά στο μικρόφωνο, παρεμβαίνει μεταξύ των τραγουδιών και πολλές φορές δέχεται και "παραγγελιές", ενώ σε clubs, πάρτι και χορούς συνηθίζεται να μην παρεμβαίνει και απλώς φροντίζει να παίζει ένα καλό πρόγραμμα που να αρέσει στο κοινό.



Φυσικά, δεν είναι καθόλου εύκολο και χρειάζεται αρκετή προσπάθεια και εξάσκηση για να καταφέρει κάποιος να γίνει καλός DJ. Πρέπει ο εκκολαπτόμενος DJ να παίζει καθημερινά μόνος του μουσική αρκετές ώρες, ούτως ώστε να μπορεί να κάνει σωστές μίξεις ή αλλιώς "αλλαγές" μεταξύ των τραγουδιών και, φυσικά, να αποκτήσει αντίληψη για το πώς πρέπει να επιμεληθεί ένα επίκαιρο πρόγραμμα ούτως ώστε να ξεσηκώσει το κοινό του (ή αντίστοιχα τους ακροατές του) και να χορέψει.

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΚΑΝΕΙΣ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ;

Ο DJ έχει στη διάθεσή του έναν καλό ενισχυτή, δύο ή και παραπάνω ηχεία, δύο πικ-απ ή δύο CD players, ή ακόμη και τα τέσσερα αυτά μηχανήματα, μία κονσόλα ή αλλιώς μείκτη για τις αλλαγές των τραγουδιών και μία αξιοπρεπή δισκοθήκη.

Ο virtual DJ, αντίθετα, χρειάζεται καταρχήν έναν αξιοπρεπή αριθμό MP3 τραγουδιών, κάτι που συνεπάγεται εξίσου αξιοπρεπή αριθμό πρωτότυπων μουσικών CDs για να κάνει ripping (να μετατρέψει δηλαδή το format του μουσικού CD σε μορφή MP3) τα τραγούδια και να θεωρηθεί νόμιμος. Στη συνέχεια για να μπορέσετε να κάνετε μείξεις με τα MP3 θα χρειαστείτε λογισμικό ειδικό για αυτή τη δουλειά, τα λεγόμενα mp3 DJ Ware. Φυσικά, η παρουσία τουλάχιστον μίας κάρτας ήχου και ενός Pentium II και άνω με 128MB RAM είναι απαραίτητη, όχι τόσο διότι

ένας χαμηλότερης απόδοσης επεξεργαστής δεν θα αποδώσει, αλλά η απόδοση αυτή δεν θα είναι η επιθυμητή.

Εάν θέλετε να στήσετε το δικό σας ραδιοφωνικό σταθμό, σίγουρα θα χρειαστείτε σύνδεση στο Διαδίκτυο και τη χρήση κάποιου radio server. Για καλύτερη απόδοση, όμως, της εκπομπής σας μη στηριχθείτε σε κάποιο modem 56K, ειδικά στην πατρίδα μας. Καλύτερα να υπάρχει τουλάχιστον μία μισθωμένη γραμμή, ή κάτι καλύτερο.

Οπως προαναφέραμε, η παρουσία κάρτας ήχου στο σύστημά σας είναι απαραίτητη. Το ορθότερο, βέβαια, θα ήταν να είναι εγκατεστημένες στον υπολογιστή σας δύο κάρτες ήχου, καθώς τότε μόνο θα γίνει ολοκληρωμένη δουλειά. Τι εννοώ με αυτό; Ενας DJ, ενώ έχει βάλει το ένα τραγούδι να παίζει, θα πρέπει να προετοιμάσει το άλλο ακούγοντάς το μέσω των ακουστικών. Χρησιμοποιώντας μία SoundBlaster 16 Vibra, ορίζοντας την πρώτη ως κύρια κάρτα στο σύστημα, στην οποία συνδέσαμε τα ηχεία, ενώ στη δεύτερη τα ακουστικά. Ετσι καταφέραμε να μετατρέψουμε ολοκληρωτικά το PC σε μία virtual κονσόλα. Το ένα κανάλι έπαιζε το ένα τραγούδι και από το άλλο μπορούσαμε να προετοιμάσουμε το δεύτερο τραγούδι, χωρίς αυτό να ακούγεται ταυτόχρονα, όπως συνέβαινε με την ύπαρξη μόνο μίας κάρτας ήχου.

Συνεπώς, η ύπαρξη μίας δεύτερης κάρτας ήχου μπορεί να μην είναι απολύτως απαραίτητη, αλλά είναι η ενδεδειγμένη λύση για να γίνει σωστή προετοιμασία των τραγουδιών προτού τα βάλουμε να παίξουν. Ποια είναι όμως τα προγράμματα εκείνα που θα βοηθήσουν ώστε να γίνουμε virtual DJs; Επιλέξαμε πέντε από αυτά, τα οποία κατά τη γνώμη μας είναι τα αντιπροσωπευτικότερα του είδους.

αριθμό των bpm θα μπορέσουμε ευκολότερα να συγχρονίσουμε τα δύο τραγούδια που θέλουμε να μειξάρουμε. Βέβαια, κάτι τέτοιο θα ήταν αδύνατο αν δεν είχαμε την ύπαρξη των pitch (σημειώνεται πως οι παραδοσιακοί DJs προτιμούν να κάνουν χρήση αποκλειστικά του ακουστικού και να μετρούν με την ακοή και μόνο τα bpm χωρίς τέτοιου είδους βοήθειες).

Ενα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό του MJ Studio αφορά στο ότι ακριβώς δίπλα στην οθόνη, όπου αναγράφεται ο αριθμός των bpm και η διάρκεια του τραγουδιού, υπάρχουν τρία πλήκτρα μέσω των οποίων μπορούμε να κάνουμε scratches και άλλα τέτοια κολπάκια.

Φυσικά, ένα πρόγραμμα τέτοιου επιπέδου δεν θα μπορούσε να θεωρηθεί ολοκληρωμένο αν δεν έδινε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε μία playlist, η οποία να αλλάζει τα τραγούδια αυτόματα και με όποια σειρά θέλουμε.

Κάτι που επίσης μας έκανε εντύπωση (δεν το

ΓΙΝΕΤΕ DJs ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ

Καθώς το πασίγνωστο πλέον format ήχου MP3 γνωρίζει εκρηκτική εξάπλωση σε όλον τον κόσμο, ήταν φυσικό να δημιουργηθούν διάφορα utilities για την καλύτερη εκμετάλλευση των τραγουδιών με τη μορφή αυτή. Πώς θα σας φαινόταν, λοιπόν, αν γινόσαστε DJs χρησιμοποιώντας MP3 τραγούδια και λογισμικό, αποφεύγοντας έτσι την αγορά πανάκριβου εξοπλισμού; Αν η ιδέα σάς ενθουσιάζει, τότε καθίστε αναπαυτικά και διαβάστε παρακάτω.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr

κονσόλα, κάτι τέτοιο είναι εξαιρετικά απλό, αλλά σε έναν υπολογιστή με μία κάρτα ήχου είναι αδύνατον να επιτευχθεί. Δοκιμάσαμε διάφορες αλχημείες, αλλά καμία δεν πέτυχε. Δοκιμάσαμε ακόμη να χρησιμοποιήσουμε ένα βύσμα στερεοφωνικό, το οποίο έχει δύο RCA εξόδους. Στη μία συνδέαμε τα ηχεία και στην άλλη τα ακουστικά. Αυτός ο τρόπος, σύμφωνα με τις οδηγίες ενός προγράμματος που θα παρουσιαστεί στη συνέχεια, θα έπρεπε να μας επιτρέπει να ακούμε το ένα κομμάτι από τα ακουστικά και το άλλο από τα ηχεία, χωρίς να ακούγονται και τα δύο ταυτόχρονα τη στιγμή που δεν το επιθυμούμε. Ωστόσο η προσπάθεια δεν πέτυχε. Σε έναν υπολογιστή με μία SoundBlaster Live!, τοποθετήσαμε ακόμη μία κάρτα ήχου και πιο συγκεκριμένα μία

MJ STUDIO V1.10

Το MJ Studio είναι ένα προϊόν της εταιρείας d-lusion Interactive Media (www.d-lusion.com), το οποίο αποτελείται από δύο players, έναν fader και δύο κανάλια αυξομείωσης της έντασης. Το fader το κινούμε είτε δεξιά είτε αριστερά, αναλόγως με το ποιον player θέλουμε να ακούσουμε. Το ίδιο μπορεί να γίνει και με τα κανάλια αυξομείωσης της έντασης που αντιστοιχούν σε κάθε player.

Με το MJ Studio μπορούμε να δηλώσουμε δύο κάρτες ήχου, ενώ επάνω σε κάθε player αναγράφεται ο αριθμός των bpm (beats per second). Φυσικά, συναντάμε και τον σχετικό συρόμενο διακόπτη pitch, έναν για κάθε player. Τα τελευταία δύο χαρακτηριστικά είναι ιδιαιτέρως σημαντικά, διότι γνωρίζοντας τον

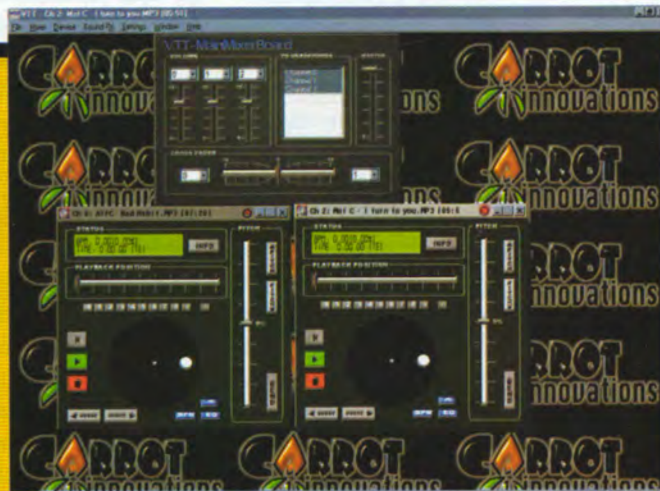


Το MJ Studio είναι ένα από τα πιο ολοκληρωμένα mp3 DJ Ware.

PC DJs

Το PCDJ προσφέρεται κυρίως για on-line εκπομπές.





Το περιβάλλον του Virtual Turntables.

συναντήσαμε σε κάποιο από τα υπόλοιπα προγράμματα που παρουσιάζουμε) είναι ότι ενώ κάνουμε ένα πρόγραμμα, μπορούμε να το ηχογραφήσουμε μέσα από το MJ Studio πατώντας το πλήκτρο Record. Βέβαια, θα χρειαστούμε αρκετά μεγάλο χώρο στο δίσκο, μια και η αποθήκευση γίνεται σε μορφή *.wav. Για να επιτύχουμε κάτι τέτοιο σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση, θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσουμε κάποιο εξωτερικό πρόγραμμα.

Το μόνο μειονέκτημα του MJ Studio είναι ότι δεν επιτρέπει τη μείξη άνω των δύο τραγουδιών. Εκτός από τα MP3 υποστηρίζει αρχεία ήχου, όπως wav, και κανονικά μουσικά CDs. Πρόκειται, κατά τη γνώμη μου, για ένα από τα καλύτερα προγράμματα στο χώρο.

VIRTUAL TURNTABLES

Το VTT (Virtual Turntables) της Carrot Innovations (www.carrot.prohosting.com) είναι ένα πρόγραμμα που μοιάζει αρκετά με το MJ Studio όσον αφορά στις δυνατότητές του, αλλά σε ό,τι αφορά το interface είναι εντελώς διαφορετικό. Το VTT υποστηρίζει επίσης δύο κάρτες ήχου, μάλιστα κατά τη ρύθμιση των παραμέτρων του προγράμματος μας ρωτά αν τις έχουμε εγκατεστημένες. Το εν λόγω πρόγραμμα, σε περίπτωση που δεν υπάρχει διαθέσιμη δεύτερη κάρτα ήχου, χρησιμοποιεί το βύσμα με τις δύο RCA εξόδους. Ωστόσο σημειώνεται ότι και το ίδιο το help του προγράμματος διατηρεί τις επιφυλάξεις του για το κατά πόσο θα λειτουργήσει κάτι τέτοιο.

Η διαφορά του με το MJ Studio έχει να κάνει με το γεγονός ότι μπορεί να μειξάρει παραπάνω από δύο τραγούδια, ενώ έχει και περισσότερο ενισχυμένο equalizer. Εκεί που μας τα χαλάει λίγο είναι στον υπολογισμό των bpm, όπου δεν γίνονται με ιδιαίτερη ακρίβεια, καθώς η διαχείριση της playlist δεν είναι τόσο βολική. Αποτελεί, πάντως, από τις καλές λύσεις στο χώρο.

BPM STUDIO

Το BPM Studio αποτελεί προϊόν της γερμανικής εταιρείας ALCATech με πολλές δυνατότητες. Κατά την εκκίνησή του ανιχνεύει ολόκληρο το δίσκο για MP3, wav και CD audio αρχεία και τα φορτώνει αυτόματα σε μία λίστα. Αν έχουμε πολλά MP3 και η λίστα μάς φαίνεται ατελείωτη, μπορούμε να τη χωρίσουμε σε κατηγορίες για την ευκολότερη αναζήτηση των τραγουδιών. Εν συνεχεία, με δεξί κλικ μπορούμε να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις στα τραγούδια, όπως υπολογισμό σε bpm, ακόμη και μία μίνι επεξεργασία.

Εφόσον επιλέξουμε κάποιο κομμάτι, είτε το σύρουμε κατευθείαν στον player και εκείνος αρχίζει να το παίζει είτε το βάζουμε στην playlist ακριβώς κάτω από τον player. Μόλις τελειώσει το τραγούδι, τότε αυτομάτως θα παίξει το επόμενο κομμάτι που βρίσκεται στην

ΜΕΡΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

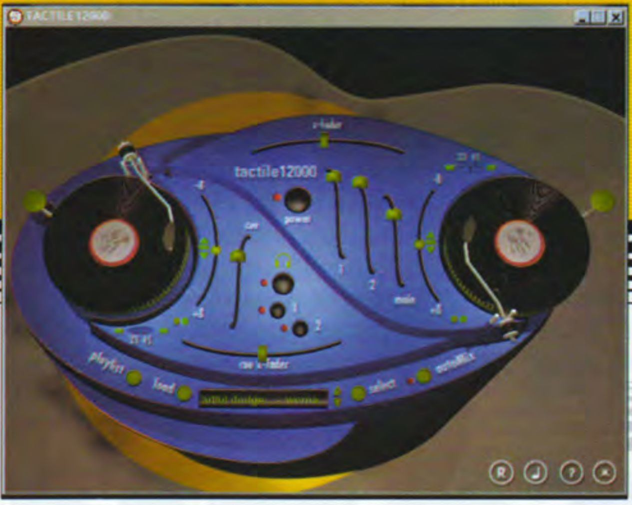
Αν θέλετε να κάνετε ένα megamix ή πρόγραμμα σε κάποιο πάρτι, θα πρέπει να ακολουθήσετε συγκεκριμένα βήματα προκειμένου να μην έχετε διακοπές στον ήχο ενώ παίζετε τα τραγούδια.

Πρώτον και κύριον η μνήμη. Αν και οι δοκιμές που κάναμε με 64MB μνήμης ήταν σχετικά ικανοποιητικές, καλό θα ήταν να διαθέτει ο υπολογιστής σας 128MB RAM και έναν δυνατό επεξεργαστή, κατά προτίμηση P-III, αν και ο Celeron 466 δεν αντιμετώπισε σοβαρά προβλήματα παρά μόνο λίγα κοψίματα. Αποφεύγετε τη χρήση του CD-ROM, αν έχετε τα MP3 σε CD, διότι θα έχετε αρκετά κοψίματα, με αποτέλεσμα τη... γιούχα του κοινού με πιθανή συνοδεία ζαρζαβατικών από μέρους του. Ακόμα θυμάμαι, τον καιρό που ασχολιόμουν ερασιτεχνικά με το επάγγελμα του DJ, πως λίγο να πήδαγε η βελόνα έπεφτε αρκετό κράξιμο! Ετσι, η πιο σοφή επιλογή θα ήταν να χρησιμοποιείτε το σκληρό δίσκο σας. Οπως αντιλαμβάνεστε, αυτό συνεπάγεται ότι θα πρέπει να διαθέτετε αρκετό διαθέσιμο χώρο. Το θετικό είναι ότι ένα CD μπορεί να χωρέσει από 100 με 150 κομμάτια σχετικά καλής ποιότητας, κάτι που σημαίνει περί τις 8 ώρες μουσικής - ίσως και λίγο παραπάνω. Συνεπώς με περίπου 2GB ελεύθερου χώρου στο δίσκο όχι απλώς καλύπτετε ένα πρόγραμμα σε πάρτι, αλλά ολόκληρο μουσικό... τριήμερο. Και με 650MB μπορείτε να καλυφθείτε, αλλά καλό θα ήταν να έχετε τουλάχιστον 1GB σε τραγούδια στο δίσκο σας προκειμένου να φέρετε σε πέρας ένα αξιοπρεπές πρόγραμμα.



Το BPM Studio θα μπορούσε να ήταν το καλύτερο, αν επέτρεπε από τον έναν player να ακούς το τραγούδι από το ακουστικό.

Το εκκεντρικό interface του Tactile 12000.



playlist, εκτός κι αν κάνουμε αλλαγή με τον δεύτερο player μέσω του fader. Το πρόγραμμα μπορεί να υπολογίσει τα bmp των τραγουδιών, αλλά και να αναπαράγει πολλά τραγούδια μαζί.

Ακόμη ένα από τα σημαντικά πλεονεκτήματά του είναι ότι διαθέτει ένα μικρό virtual πληκτρολόγιο, μέσω του οποίου μας δίνεται η δυνατότητα να παίζουμε ανεξάρτητα δείγματα ήχου, όπως το σήμα κάποιου ραδιοφωνικού σταθμού ή άλλο ηχητικό εφέ. Μάλιστα μπορούμε να ηχογραφήσουμε κάποιο wav και να το επεξεργαστούμε μέσα από τον editor των sampled ήχων για να ταιριάζει στο πρόγραμμά μας.

Το μεγάλο μειονέκτημα του BPM Studio είναι ότι δεν μπορούμε να ακούσουμε στα ακουστικά το ένα από τα δύο τραγούδια μέσω των players, καθώς το πρόγραμμα ορίζει τους players στη μία κάρτα και την playlist στην άλλη. Συνεπώς, αν θέλουμε να ακούσουμε ένα κομμάτι προτού το βάλουμε, το παίζουμε πρώτα στην playlist και μετά το τοποθετούμε στον player. Βέβαια, αυτό δυσκολεύει αρκετά το έργο μας για την πραγματοποίηση μιας σωστής αλλαγής.

PCDJ

Η Visiosonic (www.visiosonic.com) κατασκεύασε το PCDJ, ένα πρόγραμμα το οποίο έχει δώσει έμφαση στο να στηθεί ένας μικρός virtual ραδιοφωνικός σταθμός. Ενώ το πρόγραμμα ξεκινά, ανιχνεύει το δίσκο και φορτώνει σε μία λίστα όλα τα MP3 που έχουμε στο δίσκο. Η λίστα αυτή δεν είναι άλλη από μία playlist, την οποία μπορούμε να χωρίσουμε σε κατηγορίες για την καλύτερη οργάνωση των τραγουδιών μας.

Τις αλλαγές των τραγουδιών τις κάνουμε μόνο με ένα fader, ενώ οι players δεν έχουν καν το κουμπί "pause", πολύ βασική επιλογή για μια αλλαγή. Αν και το πρόγραμμα αναγνωρίζει την ύπαρξη δύο καρτών ήχου (αν υπάρχουν), δεν κατέστη δυνατό να ακούμε το ένα τραγούδι από το ακουστικό και το άλλο από τα ηχεία.

Με το PCDJ μπορούμε να φορτώσουμε και avi video, αφού το πρόγραμμα έχει ενσωματωμένα στοιχεία από τον Microsoft Media Player, αλλά για να λειτουργήσει σωστά απαιτείται να έχουμε εγκατεστημένη την τελευταία έκδοση του Media Player.

Μπορούμε πολύ άνετα, εφόσον είμαστε συνδεδεμένοι με το Internet, να συνδεθούμε με κάποιον radio server και μόλις είμαστε έτοιμοι, να κάνουμε κλικ στην επιλογή on air και να βγούμε στον αέρα, όπου μπορούμε να μιλήσουμε μέσω μικροφώνου σε real time.

Το PCDJ είναι καλό πρόγραμμα για να στήσουμε μία ερασιτεχνική ραδιοφωνική εκπομπή, αλλά δεν είναι ό,τι καλύτερο για να κάνουμε ένα πρόγραμμα με εντυπωσιακές αλλαγές.

TACTILE 12000

Το Tactile 12000 της Tactile Pictures (www.tactile12000.com) ξεχωρίζει για το εντυπωσιακό interface του. Είναι μία ενιαία κονσόλα, όπου στα δύο άκρα έχει δύο virtual πικ-απ και στη μέση fader και διακόπτες για τις αλλαγές των τραγουδιών. Κάνοντας load κάποιο κομμάτι ή φορτώνοντας από την playlist, εμφανίζεται ένας δίσκος βινυλίου, τον οποίο με drag and drop αφήνουμε πάνω στο ένα από τα δύο πικ-απ.

Ενώ το interface του προγράμματος είναι ιδιαιτέρως βολικό και όμορφο, δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι και πρακτικό, αφού δεν μπορείς να δηλώσεις δύο κάρτες ήχου, μια και το πρόγραμμα χωρίζει το stereo κανάλι της κάρτας σε δύο ανεξάρτητα μονοφωνικά, ούτως ώστε να μπορεί -υποτίθεται- ο DJ να ακούει από το ακουστικό το κομμάτι και από τα ηχεία το τραγούδι. Βέβαια, δεν καταφέραμε να κάνουμε σωστά τη δουλειά, μια και ενώ προσπαθούσαμε να μετρήσουμε τα beats των τραγουδιών, αυτά ακούγονταν.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σίγουρα η εξομοίωση των CD players, πικ-απ κ.λπ. σε ένα πρόγραμμα δίνει πολλές δυνατότητες στους επίδοξους DJs, οι οποίοι μπορούν να κάνουν πολύ όμορφα προγράμματα. Ομως, απέχει αρκετά ακόμα από αυτό που λέμε "Djing", διότι η δυσκολία τού να χρησιμοποιήσεις κανονικά μηχανήματα είναι μεγαλύτερη και η αίσθηση όταν το κάνεις, είναι εντελώς διαφορετική. Εκεί εξάλλου φαίνεται και ο επαγγελματίας.

Αυτό δεν σημαίνει, όμως, πως χρησιμοποιώντας έναν υπολογιστή δεν μπορεί κάποιος να κάνει τα πρώτα βήματα και να μάθει να επιμελείται σωστά προγράμματα και να πραγματοποιεί όμορφες αλλαγές. Πάρτε, λοιπόν, τα ακουστικά ανά χείρας και ξεκινήστε.

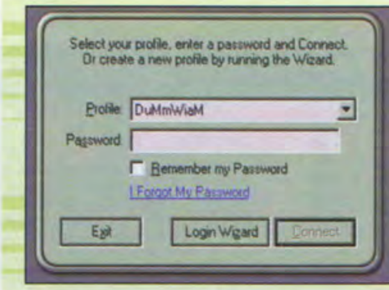
gamespy arcade!

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Καλώς ήρθατε στην παρουσίαση του Gamespy Arcade, που μέλλει να ενώσει τους απανταχού on-line gamers. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που, αφού συνδεθείτε στο Internet, σας επιτρέπει να βρείτε και να παίξετε παρτίδες διάσημων και μη τίτλων με άλλους παίκτες. Πώς γίνεται αυτό; Εν συντομία, κατά την εγκατάσταση του παιχνιδιού και κάθε φορά που το φορτώνετε, το πρόγραμμα ελέγχει ποια παιχνίδια έχετε στο σκληρό δίσκο σας και, αν αναγνωρίσει κάποιο νέο παιχνίδι, σας πληροφορεί για την ύπαρξή του (την οποία προφανώς γνωρίζετε) και, τέλος, κατεβάζει τα απαραίτητα αρχεία, προκειμένου να μπορείτε να παίξετε τους συγκεκριμένους τίτλους μέσω του Gamespy Arcade. Παράλληλα σας επιτρέπει να κάνετε surfing σε διάφορες σελίδες σχετικές με το Gamespy καθώς και στα sites των GameWeb, "PC Master" και T4C, να κάνετε chat στα rooms κάθε παιχνιδιού, ούτως ώστε να βρείτε συμπαίκτες και αντιπάλους πριν να ξεκινήσετε την παρτίδα σας, και, τέλος, το καλύτερο όλων, να δημιουργήσετε μία λίστα με φίλους τους οποίους ανά πάσα στιγμή θα μπορείτε να εντοπίζετε αν βρίσκονται on-line. Ταυτόχρονα θα ξέρετε ποιο παιχνίδι παίζουν και ακριβώς σε ποιον server βρίσκονται. Με το Gamespy Arcade δεν θα είστε ποτέ μόνοι και δεν θα χρειάζεται να ψάχνετε απελπισμένα για μία παρέα να σας συντροφεύσει σε μία παρτίδα on-line. Το μόνο που χρειάζεται είναι να κάνετε install το Gamespy Arcade, που θα βρείτε στα περιεχόμενα του συνοδευτικού CD-ROM του τεύχους που κρατάτε στα χέρια σας, να συνδεθείτε στο Internet και να ξεκινήσετε να παίζετε. Μην ξεχάσετε φυσικά να διαβάσετε και το άρθρο, το οποίο θα σας λύσει τυχόν απορίες και προβλήματα.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Εκκινήστε τη διαδικασία του installation του Gamespy Arcade από το συνοδευτικό CD-ROM, είτε από το πρόγραμμα πλοήγησης του CD είτε μόνοι σας από τον Windows Explorer. Στα δύο πρώτα μενού που θα εμφανιστούν πατήστε Next. Στο αμέσως επόμενο πρέπει να επιλέξετε σε ποιο directory στο σκληρό δίσκο σας θα γίνει το install. Μπορείτε, αν θέλετε, να αφήσετε το ίδιο (για να το αλλάξετε πατήστε Browse). Πατώντας ακόμα τέσσερις φορές Next (δεν χρειάζεται να αλλάξετε τίποτα), θα ξεκινήσει το installation. Αν διαθέτετε έναν φυσιολογικό επεξεργαστή και μνήμη, η εν λόγω διαδικασία δεν θα χρειαστεί περισσότερο από ένα λεπτό. Αφού ολοκληρωθεί η εγκατάσταση, επιλέξτε να θέσετε μία συντόμευση του εικονιδίου στο desktop σας, αλλά μην ξεκινήσετε να φορτώσετε το Gamespy Arcade, γιατί πρώτα πρέπει να συνδεθείτε στο Internet. Πατήστε Finish, συνδεθείτε στο Internet και κατόπιν φορτώστε το Gamespy Arcade, κάνοντας κλικ στο εικονίδιο που βρίσκεται στο desktop σας. Αφού φορτωθεί το πρόγραμμα, θα σας ζητήσει όνομα και κωδικό. Αν δεν διαθέτετε, πατήστε Log In Wizard (εκεί πρέπει να συμπληρώσετε το e-mail σας και έπειτα τα επιθυμητά user ID και password, τα οποία θα χρησιμοποιείτε στο εξής όταν θέλετε να φορτώσετε το Gamespy Arcade). Αφού συμπληρώσετε το σωστό κωδικό και όνομα χρήστη, πατήστε το πλήκτρο Connect για να συνδεθείτε στο δίκτυο του Gamespy Arcade και δεχτείτε να κάνετε download οποιεσδήποτε τελευταίες εκδόσεις παιχνιδιών υποστηρίζει. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία, θα βρεθείτε στο βασικό μενού του προγράμματος (από όπου θα εκτελείτε όλες τις βασικές λειτουργίες του). Η εγκατάσταση ολοκληρώθηκε επιτυχώς! Ας δούμε τώρα πώς λειτουργεί το Gamespy Arcade!



Εδώ πρέπει να καταχωρίσετε το όνομα και τον κωδικό σας.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

Κάθε φορά που μπαίνετε στο Gamespy Arcade, στο κεντρικό μέρος της οθόνης θα εμφανίζεται μία σελίδα Web με διάφορα νέα από το δίκτυο ενημέρωσης Gamespy, ενώ ακριβώς από κάτω σε ένα πιο μικρό παράθυρο υπάρχει ένα chat room. Γενικότερα, λοιπόν, το άνω παράθυρο λειτουργεί ως browser (στα sites) ή ως server list (στα παιχνίδια), ενώ το κάτω παράθυρο ως chat. Ανάμεσα στα δύο αυτά παράθυρα υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα, που εμφανίζονται ανά ζεύγη (δύο δεξιά και δύο αριστερά). Οι λειτουργίες τους είναι πολύ απλές: μπορούν είτε να κάνουν ένα ενιαίο παράθυρο το chat ή τον browser είτε να επαναφέρουν την αρχική κατάσταση (δηλαδή επάνω browser και κάτω chat). Πρόκειται για μία αρκετά χρήσιμη επιλογή, η οποία εξυπηρετεί το χρήστη. Μπορείτε να πειραματιστείτε με τα συγκεκριμένα πλήκτρα για να δείτε πώς λειτουργούν.

Το παράθυρο Browser λειτουργεί κανονικά όπως το Netscape ή ο Internet Explorer, μόνο που βλέπετε πολύ μικρότερο χώρο από κάθε σελίδα. Ακριβώς επάνω από το παράθυρο από όπου βλέπετε τη σελίδα σας υπάρχουν τέσσερα πλήκτρα. Το βελάκι αριστερά έχει τη χρήση



Στο Chat του Baldur's Gate II χαιρέτησα, αλλά προφανώς είναι πολύ απασχολημένοι και δεν μου απαντούν.

Σερφάροντας με τον browser του Gamespy Arcade στο forum του "PC-Master".



του Back, ενώ το δεξί του Forward. Ακριβώς δίπλα υπάρχει το Refresh και, τέλος, το Stop. Στο Chat δεν υπάρχουν και πολλές επιλογές: στη δεξιά πλευρά υπάρχει μία μπάρα που απαριθμεί τους παίκτες ή τους admins που συμμετέχουν στο chat εκείνη τη στιγμή. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε έναν παίκτη, μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για αυτόν (Get Info), να τον προσθέσετε στη λίστα με τους φίλους σας (Add to Player List) ή να μην ακούτε τι λέει αυτός ο παίκτης, επειδή, για παράδειγμα, είναι εκνευριστικός (Mute This Player). Επίσης, αν αφήνετε το mouse πάνω από το όνομα του χρήστη που βρίσκεται στο chat, βλέπετε το ping του. Οσο μεγαλύτερο είναι το ping τόσο χειρότερη σύνδεση θα έχετε μεταξύ σας (εάν σκοπεύετε να παίξετε κάποιο παιχνίδι μαζί).

Η λίστα με τους φίλους βοηθά στο να βλέπετε πότε αυτοί είναι on-line (και έχουν φορτώσει το Gamespy Arcade) και, αν είναι, πού ακριβώς βρίσκονται (αν παίζουν κάποιο game ή αν συμμετέχουν σε chat). Υπάρχουν δύο μέθοδοι προκειμένου να προσθέσετε ένα άτομο στη λίστα. Η πρώτη είναι μέσω του chat, δηλαδή κάνοντας δεξί κλικ στο όνομα του παίκτη και από εκεί επιλέγοντας Add to Player List. Η δεύτερη είναι να βρείτε έναν συμπαίκτη μόνοι σας, γνωρίζοντας φυσικά κάποια από τα στοιχεία του (πατώντας από τη λίστα με τις επιλογές PlayerSpy την παράμετρο Find Players ή κάνοντας διπλό κλικ στη

Με μεγάλη χαρά σας παρουσιάζουμε τους καρπούς μίας επιτυχημένης συνεργασίας μεταξύ των GameWeb, "PC Master" και Gamespy Arcade. Οσοι ασχολείστε με το Internet και το on-line gaming δεν απορείτε με το όνομα Gamespy. Το Gamespy διαθέτει δύο προγράμματα-must για τους on-line gamers χωρίς σύνορα: το Gamespy 3D και το νεότερο εκ των δύο Gamespy Arcade, με το οποίο θα ασχοληθούμε στο παρόν αφιέρωμα.



λίστα με τους φίλους σας). Προκειμένου να βρείτε μόνοι σας έναν φίλο, πρέπει να ξέρετε ένα από τα παρακάτω στοιχεία και να το συμπληρώσετε στο αντίστοιχο πεδίο: nickname, όνομα, επίθετο, e-mail ή τον αριθμό του στο ICQ του. Είτε προσθέσετε έναν παίκτη μόνοι σας είτε μέσω chat, αυτός πρέπει να σας κάνει Authorize, προκειμένου να τον βλέπετε και να σας βλέπει όποτε είστε on-line. Κάτι παρόμοιο με ό,τι συμβαίνει στο ICQ, δηλαδή. Εστω λοιπόν ότι προσθέσατε επιτυχώς έναν φίλο σας στη λίστα. Στη συνέχεια θα μπορείτε να του στέλνετε μηνύματα χωρίς να χρειάζεται να είστε στο ίδιο chat room, οπότε κάτω από το όνομά του θα αναγράφεται πού βρίσκεται (π.χ., μπορεί να παίζει Quake ή να συμμετέχει σε chat στο Baldur's Gate II...).

Στην αριστερή πλευρά της οθόνης του Gamespy Arcade υπάρχει μία λίστα με επιλογές. Το πλήκτρο Home σας επιστρέφει στη σελίδα που φορτώνει κάθε φορά ο browser του προγράμματος. Η επιλογή News σας μεταφέρει σε μία σελίδα

ΜΕ ΠΟΙΕΣ ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΖΕΤΑΙ ΤΟ GAMESPY ARCADE

Ναι, είναι καλό το Gamespy Arcade, αλλά ποιες από τις εταιρείες επιτρέπουν την υποστήριξη των παιχνιδιών τους από το εν λόγω "δίκτυο"; Ακολουθεί μία απαρίθμηση των εταιρειών που "συνεργάζονται". Αν διαπιστώσετε ότι κάποιες απουσιάζουν, μην ανησυχείτε. Σύντομα... θα υποκύψουν και θα προσέλθουν και αυτές. Πάρτε λοιπόν μια βαθιά ανάσα και διαβάστε με τη μία όλες τις εταιρείες. Αν καταφέρετε να τις διαβάσετε όλες χωρίς να σκάσετε, τότε πρέπει να συμμετάσχετε σε διαγωνισμό... στατικής άπνοιας - σίγουρα θα κερδίσετε:

3DO - Activision - Black Isle Studios - Digital Illusions - Eidos - Ensemble Studios - Epic Mega Games - Fox Interactive - Gas Powered Games - Gathering of Developers - GT Interactive - Hasbro Interactive - Infogrames - Ion Storm - Legend Entertainment - Lucas Arts - Microprose - Microsoft - Monolith Productions - New World Computing - Pandemic Studios - Psygnosis - Quicksilver Software - Rat Bag Games - Raven Software - Red Storm Entertainment - Ritual Entertainment - Savage Entertainment - Sega of America - Sega of Europe - Surreal Software - Take 2 Interactive - Talonsoft - Terminal Reality - Tremor - UbiSoft - Vatical Entertainment - Vicarious Visions - Visionary Media - Wizard Works και Xatrix Entertainment!

ΜΟΝΟ 41 εταιρείες συνεργάζονται, αλλά πού θα πάει, θα συνεργαστούν και οι υπόλοιπες... δυο-τρεις! Οπως βλέπετε, Gamespy Arcade και τα μυαλά στα κάγκελα! Πού θα βρείτε καλύτερη υποστήριξη, βρε κουτά...



Οι διαθέσιμοι Servers παικτών στο Baldur's Gate II. Οπου εμφανίζεται κλειδί απαιτείται κωδικός.

γεμάτη φρέσκες ειδήσεις από το χώρο του gaming, ενώ η Files σας μεταφέρει στο www.fileplanet.com, από όπου μπορείτε να κατεβάσετε οτιδήποτε σχετικό με τα παιχνίδια. Η επιλογή Demos σας μεταφέρει σε μία λίστα με τα πιο δημοφιλή demos (τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε, αν θέλετε), ενώ οι λειτουργίες των επιλογών Search και Help είναι αυτονόητες. Ακριβώς κάτω από τα έξι πλήκτρα που προαναφέρθηκαν υπάρχουν άλλα πέντε, τα οποία είναι τοποθετημένα το ένα κάτω από το άλλο. Κάνοντας κλικ σε αυτά, εμφανίζεται ένα πτυσσόμενο μενού με επιλογές. Συγκεκριμένα, από επάνω προς τα κάτω υπάρχουν οι εξής επιλογές:

NETWORK: Εδώ υπάρχουν ένα σωρό links για sites που ανήκουν στο δίκτυο του Gamespy. Ουσιαστικά, πατώντας ένα από αυτά τα πλήκτρα, αλλάζει το περιεχόμενο του browser.

ALLIANCE: Ανοίγοντας αυτό το μενού, θα βρείτε links πάλι για τρία από τα καλύτερα ελληνικά sites: GameWeb, "PC Master" και The 4th Coming.

GAMES: Αυτή η επιλογή εμφανίζει όλα τα παιχνίδια που έχετε εγκατεστημένα στο σκληρό δίσκο σας. Κατά συνέπεια, μπορείτε να παίξετε με άλλους μέσω του Gamespy Arcade (κάνοντας κλικ στο λογότυπο του παιχνιδιού που διαθέτετε και με το οποίο θέλετε να παίξετε on-line). Αυτομάτως, το παράθυρο που προηγουμένως λειτουργούσε ως browser θα μετατραπεί σε μία λίστα από servers του εν λόγω παιχνιδιού. Αντίστοιχες με τον τίτλο που θέλετε να παίξετε θα είναι και οι πληροφορίες που θα εμφανίζονται. Στην περίπτωση που υπάρχουν μόνιμοι servers παιχνιδιών, τότε καλό θα ήταν να εντοπίσετε αυτούς με το χαμηλότερο ping και να τους κάνετε Add στα Favorites (με δεξί κλικ πάνω από το όνομα του server). Σε περίπτωση όμως που πρόκειται για παιχνίδια που λειτουργούν μόνο με παρτίδες, όπως παιχνίδια στρατηγικής (Age Of Empires II) ή role playing (Baldur's Gate II), τότε θα βλέπετε τους servers που έχουν δημιουργήσει οι ίδιοι οι παίκτες. Αυτό που πρέπει να κατανοήσετε είναι η έννοια του ping: Δίπλα από κάθε όνομα παίκτη ή server υπάρχει ένα εικονίδιο. Οσο πιο βαθύ πράσινο είναι το εικονίδιο αυτό τόσο πιο αξιόπιστο και χωρίς lag (καθυστέρηση) θα είναι το παιχνίδι, ενώ όσο πιο βαθύ κόκκινο τόσο το χειρότερο. Να φανταστείτε, τις μέρες που έγραφα το review μπήκα στο chat Help για να δω τι γίνεται. Δίπλα σε όλους τους παίκτες έβλεπα το εικονίδιο κόκκινο. Οταν τους ρώτησα γιατί συμβαίνει αυτό, η απάντηση που πήρα ήταν ότι προφανώς μένω κάπου στην Ανταρκτική (και όλα αυτά με 128-άρα γραμμή ISDN, παρακαλώ!).

WEB&JAVA: Ακριβώς κάτω από την επιλογή Games βρίσκεται η συγκεκριμένη παράμετρος. Υποστηρίζει διαδικτυακά games τα οποία είναι τελείως δωρεάν, ενώ δεν χρειάζεται να έχετε κάνει τίποτα install στο σκληρό δίσκο σας! Για παράδειγμα, μπορείτε να μεταβείτε στο Yahoo Games και να παίξετε σκάκι, τάβλι, χαρτιά και άλλα απλά παιχνίδια.

NOT INSTALLED: Αυτή είναι η τελευταία επιλογή, η οποία δείχνει πόσα παιχνίδια υποστηρίζει το Gamespy Arcade αλλά δεν τα έχετε εγκατεστημένα. Μπορείτε να κάνετε κλικ σε οποιοδήποτε θέλετε και να πάρετε πληροφορίες για αυτό.

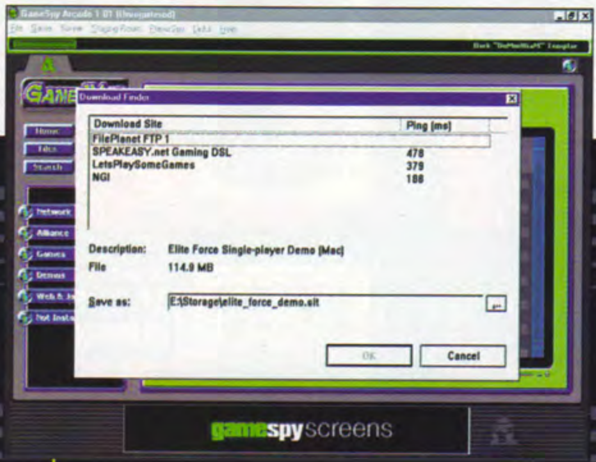
Τις βασικότερες λειτουργίες του προγράμματος τις εξηγήσαμε εν συντομία. Ενδεχομένως όμως να έχετε απορίες, τις οποίες μπορείτε να λύσετε μέσω της επιλογής Help. Αν θέλετε το Gamespy Arcade να υποστηρίζει κάθε νέο παιχνίδι που κάνετε Install στον σκληρό δίσκο σας, πρέπει να κάνετε τα εξής βήματα:

- Αφού ολοκληρώσετε το Install, κάνετε οπωσδήποτε Restart τον υπολογιστή σας.
- Κατόπιν μπείτε στο Internet και φορτώστε τον Game Spy Arcade.
- Από τα μενού (στην γκρίζα οριζόντια μπάρα) πατήστε Files και εν συνεχεία την επιλογή Scan For Games. Το πρόγραμμα θα ψάξει ξανά όλα τα directories του σκληρού δίσκου σας προκειμένου να βρει εάν υπάρχουν νέα παιχνίδια εγκατεστημένα.
- Σε περίπτωση που βρει ένα ή παραπάνω (νέα παιχνίδια), τα οποία φυσικά πρέπει να υποστηρίζει, τότε θα σας ενημερώσει με ένα παραθυράκι, το οποίο θα αναφέρει το/α παιχνίδι/α που βρέθηκε/αν και, αν θέλετε, μπορείτε να κάνετε download τα σχετικά με αυτό προγράμματα. Πατήστε download, λοιπόν, τι περιμένετε;

➡ Μπορεί να νομίσετε πως το πρόγραμμα κολλάει, αλλά στην πραγματικότητα κάνει update όλα τα συστήματά του, οπότε περιμένετε και μόλις τελειώσει το κατέβασμα, θα επανέλθει σε "νορμάλ" ρυθμούς.

➡ Μόλις ολοκληρωθεί η διαδικασία, στο μενού Games της κάθετης μπάρας θα προστεθεί, επιτέλους, το νέο παιχνίδι. Κάνοντας κλικ, μπορείτε να επισκεφθείτε τους servers που και ως download manager, κάτι σαν το GetRight και το GoZilla δηλαδή (επιλογή File - Show Download Manager). Από την επιλογή File - Edit Profile μπορείτε να ρυθμίσετε τα χαρακτηριστικά σας και το ποια από αυτά θα φαίνονται στους άλλους χρήστες. Μην ξεχάσετε να συμπληρώσετε το ICQ number σας, προκειμένου να σας βρίσκουν εύκολα οι φίλοι σας και να σας κάνουν Add στη λίστα τους.

πανεύκολο on-line gaming. Κάθε λίγο και λιγάκι κυκλοφορούν νέες εκδόσεις του Gamespy Arcade, προκειμένου να υποστηρίζει όλα τα καινούρια παιχνίδια που βγαίνουν στην αγορά. Για παράδειγμα, η έκδοση που κρατάτε στα χέρια σας και με την οποία έχω κάνει την παρουσίαση είναι η έκδοση 1.01b. Ευθύς μόλις κυκλοφορήσουν δυο-τρία καινούρια παιχνίδια, θα εμφανιστεί και το σχετικό patch-άκι, που θα υποστηρίζει και αυτά τα παιχνίδια. Ετσι, το πρόγραμμα θα αναβαθμίζεται και θα προχωρεί σε έκδοση - 1.02 κ.ο.κ. Δεν θα χρειαστεί όμως εσείς να κατεβάσετε τίποτα, προκειμένου να μένετε ενήμεροι. Αυτό θα το κάνει αυτόματα το πρόγραμμα, μόλις συνδεθείτε στο Internet και κυκλοφορήσει η νέα έκδοση.



Εδώ εμφανίζεται η λίστα με τους διαθέσιμους Servers, από τους οποίους μπορώ να κατεβάσω το τελευταίο αρχείο που θέλω.



Αυτός είναι ο Download Manager, από όπου διαχειρίζεστε αρχεία που έχετε αφήσει στη μέση.

υπάρχουν διαθέσιμοι για αυτό.

Τις βασικότερες λειτουργίες του παιχνιδιού σας τις εξήγησα. Ενδεχομένως να έχετε αρκετές απορίες, τις οποίες μπορείτε να λύσετε μέσω της επιλογής Help. Κάθε φορά που θα προσθέτετε ένα νέο παιχνίδι στο σκληρό δίσκο σας, πρέπει να φορτώνετε το Gamespy Arcade και να ενεργοποιείτε την επιλογή File - Scan For Games, ώστε το πρόγραμμα να βρίσκει το νέο παιχνίδι και να το υποστηρίζει. Επιπροσθέτως, το όλο πρόγραμμα λειτουργεί

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Από ό,τι μπορείτε να διαπιστώσετε, το Gamespy Arcade είναι ο απαραίτητος σύντροφος σας από τη στιγμή που θα συνδεθείτε στο Internet. Μπορείτε να περιηγηθείτε τα sites για να αντλήσετε ειδήσεις, να κατεβάσετε τα τελευταία patches και demos ή να παίξετε τους αγαπημένους σας τίτλους εναντίον ή μαζί με άλλους χρήστες. Εχετε δηλαδή τα πάντα σε ένα προγραμματάκι. Το Gamespy αντικαθιστά τον browser, τον download manager, το ICQ και επιπλέον προσφέρει τελευταία ενημέρωση και τη δυνατότητα για

Για ακόμη μία φορά το GameWeb και το "PC Master" σας προσφέρουν ένα φοβερό δώρο, που θα σας κάνει ευτυχισμένους, once and for all! Happy gaming με το Gamespy Arcade. Αν έχετε απορίες, μη διστάσετε να μου στείλετε e-mail. Byeee... PC

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΤΟ NICKNAME ΣΑΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟ!

Για να χρησιμοποιήσετε το Gamespy Arcade πρέπει να επιλέξετε κάποιο ψευδώνυμο-nickname, το οποίο να μη χρησιμοποιείται από άλλο χρήστη! Αυτό το πρόβλημα σίγουρα θα το αντιμετωπίζετε και σε άλλα παιχνίδια, προγράμματα ή sites που απαιτούν registration. Το ίδιο εκνευριστικό μήνυμα συνέχεια, ότι το nickname που ορίσατε χρησιμοποιείτε από κάποιον άλλο! Γκρρρ! Πάλι κάποιος σας πρόλαβε. Καιρός όμως να μη συναντήσετε ξανά ανάλογο πρόβλημα. Θα σας απαριθμήσω λοιπόν μερικές μεθόδους προκειμένου να απαλλαγείτε μια και καλή από αυτό το βραχνά.

Η πρώτη λύση είναι πολύ απλή: Μπορείτε να προσθέσετε μερικά σχηματάκια στις άκρες του ονόματός σας. Για παράδειγμα, έστω ότι ένας χρήστης έχει διαλέξει το nickname Death. Προκειμένου να διαφέρει, μπορεί να το κάνει]Death[ή -[]-Death-[]- ή *D*E*A*T*H ή κάτι παρόμοιο. Αυτή είναι απλή λύση, αλλά όχι τόσο εντυπωσιακή. Η δεύτερη λύση που σας προτείνω είναι σίγουρα πιο ενδιαφέρουσα: Μερικά γράμματα από το nickname σας μπορείτε να τα αντικαταστήσετε με κάποιο σύμβολο. Μελετήστε προσεκτικά την ακόλουθη λίστα: A=@, E=3, I=1, O=0(μηδέν), S=$ και T=+. Δηλαδή, ο φίλος του προηγούμενου παραδείγματος γίνεται από Death, D3@+H, το οποίο είναι άκρως εντυπωσιακό. Σίγουρα στο nickname σας θα περιλαμβάνονται ένα ή περισσότερα γράμματα που μπορείτε να τα αντικαταστήσετε. Αλλάξτε τα και πρωτοτυπήστε! Ετσι, στο εξής δεν θα αντιμετωπίσετε ξανά πρόβλημα με το όνομά σας και δεν θα βρείτε κανέναν με το ίδιο όνομα με το δικό σας.

Game Club

Point System



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς τα έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6741111
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6151200
- Microstar, Κονοπισοπούλου 30, τηλ.: 6998974



82 Sacrifice
Αψογος συνδυασμός action, RPG και στρατηγικής.



88 Colin McRae Rally 2
Θα καταφέρει να επανακτήσει τα κεκτημένα στο χώρο του;

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
4x4 EVOLUTION	134	81%
AIRFIX DOGFIGHTER	133	79%
ASTERIX: THE GALLIC WAR	132	75%
BLAIR WITCH vol.2	134	90%
CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	133	96%
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	132	84%
DEEP FIGHTER	132	65%
DIRTY TRACK RACING	134	59%
DIRTY TRACK RACING SPRINT CARS	134	61%
DRACULA 2	134	97%
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	133	99%
FIFA 2001	133	81%
FORT BOYARD MILLENNIUM	132	76%
GALAGA: DESTINATION EARTH	133	73%
HOMEWORLD CATACLYSM	132	92%
JETFIGHTER IV	134	78%
LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASSASSIN	134	91%
MOTOCROSS MANIA	134	92%
RED ALERT 2	132	94%
ROME: CAESAR'S WILL	133	85%
RUNE	133	74%
STARSHIP TROOPERS	134	87%
SUPERBIKE 2001	132	80%
THE SIMS: LIVIN' IT UP	132	71%
TOMB RAIDER CHRONICLES	134	85%
WIZARDS & WARRIORS	132	80%
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	133	87%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.


126 Cleopatra
Το expansion του Pharaoh είναι εδώ.


122 Cultures
Βοηθήστε τους Βίκινγκς να βρουν τα κομμάτια του μετεωρίτη.


94 Real Myst
Το παιχνίδι που ανέμεναν με ανυπομονησία οι φίλοι των adventures.


102 Sudden Strike
Ενα από τα καλύτερα παιχνίδια με θέμα τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

Sacrifice

Ενα από τα μειονεκτήματα του καπιταλισμού και της μαζικοποίησης της παραγωγής είναι η μετατόπιση της έμφασης από την ποιότητα στην ποσότητα. Οπως και σε όλους τους τομείς της πολυσχιδούς κοινωνίας μας, έτσι και στα computer games παρατηρούμε μια τάση να πλημμυρίζει η αγορά με πληθώρα τίτλων ποιότητας όμως αντιστρόφως ανάλογης της ποσότητάς τους. Το Sacrifice είναι εδώ για να αποδείξει περίτρανα ότι υπάρχουν κι εξαιρέσεις! Αλλά τι κάθομαι και γράφω ο άτιμος; Φαίνεται πως το πολύ Sacrifice βραχυκύκλωσε τα -ήδη σαλεμένα- εγκεφαλικά κυκλώματά μου.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 300, 64MB RAM, 3D accelerator 8MB, 650MB χώρο στο σκληρό δίσκο

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Με την ανωτέρω εισαγωγή ήθελα να εκφράσω την ευχαρίστησή μου που, επιτέλους, είδα κάτι το πρωτοποριακό να κυκλοφορεί στο χώρο, κάτι που σίγουρα θα σας κινήσει την προσοχή. Διότι παιχνίδια υπάρχουν πολλά, άλλα καλά, άλλα κακά, άλλα ΠΟΛΥ καλά. Υπάρχουν όμως και ελάχιστα που είναι διαφορετικά και όταν συναντήσεις ένα τέτοιο, όπως το Sacrifice, το νιώθεις...

ΥΠΟΘΕΣΗ

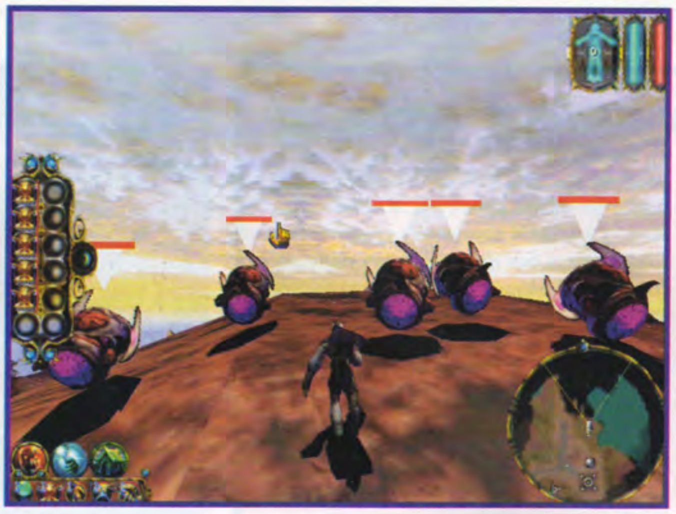
Για τη δημιουργία του σεναρίου οι προγραμματιστές πρέπει να ξεφύλλισαν τη μυθολογία μερικών λαών, δανειζόμενοι παράλληλα στοιχεία από τα βασικά δόγματα της χριστιανικής θρησκείας. Ετσι εγένετο η υπόθεση του Sacrifice! Σύμφωνα με αυτήν, εν αρχή υπήρχε ο Δημιουργός. Αυτός έφτιαξε τα πλάσματα, τα οποία πλούτισε με χαρίσματα και τους έδωσε δύναμη για να πλάθουν τον κόσμο στα μέτρα τους.

Αλλά η δύναμη τα μέθυσε και τα οδήγησε στην αλαζονεία και την περιφρόνηση. Περιφρόνησαν το Δημιουργό τους, υπέκυψαν στη διαφθορά και έδωσαν την ευκαιρία στον Εκπτωτο να νικήσει: Ανοιξε τις πύλες του Γολγοθά και έσπειρε τις δαιμονικές δυνάμεις σε όλη την πλάση, μέχρι στον ίδιο το





Η τεχνητή νοημοσύνη δεν συμπεριφέρεται πάντα άψογα, αλλά τη δουλειά της την κάνει. Συμπλήρωσα αρκετές ώρες ενασχόλησης με τον τίτλο και δεν παρουσιάστηκε ούτε ένα κόλλημα στο pathfinding των μονάδων μου!



Εμπρός, παλικάρια μου, ορμήξτε να τους φάμε όλους! Για το "PC Master", ρε γαμώτο!

Δημιουργό. Η μάχη ήταν σκληρή και στο τέλος ο Δημιουργός υπέκυψε και ακολούθησε το χάος. Από τις στάχτες του κόσμου αναδύθηκαν πέντε θεοί, κυρίαρχοι των βασιλείων τους, με τους δικούς τους υπηκόους, οι διαφωνίες των οποίων οδηγούν σε αδιάκοπες διαμάχες, στις οποίες καλείστε να λάβετε μέρος κι εσείς.

Είστε ένας μάγος που βρέθηκε σε αυτή τη Γη δραπετεύοντας χωρίς ελπίδα από τη δική του. Μη έχοντας άλλη επιλογή, θα προσφέρετε τις υπηρεσίες σας στους θεούς αυτούς, εκτελώντας τις αποστολές που σας αναθέτουν και προωθώντας το μύθο ανάλογα με τις επιλογές σας. Τα υπόλοιπα κομμάτια της πλοκής θα εκτυλιχθούν μπροστά στα μάτια σας. Ομως, το τι σας επιφυλάσσει το παιχνίδι για τη συνέχεια είναι κάτι που θα πρέπει να ανακαλύψετε μόνοι σας...

Αν είστε φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής και δεν έχετε πρόβλημα να ξεκολλήσετε από το (αν θέλετε την άποψή μου) ξεπερασμένο πια πρότυπο του resource gathering, το Sacrifice αποτελεί την καλύτερη επιλογή για να δοκιμάσετε κάτι πρωτότυπο κι εγγυημένα διασκεδαστικό.

ΤΟ ΟΛΥΜΠΙΑΚΟ... ΠΕΝΤΑΘΕΟ!

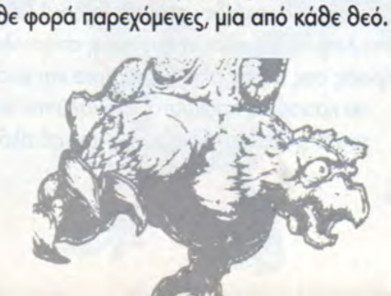
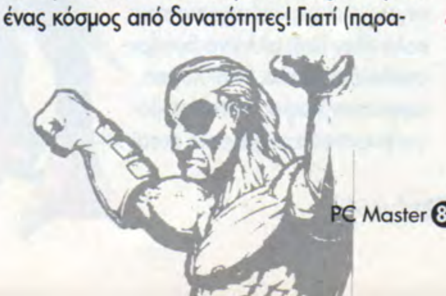
Οι 12 θεοί του Ολύμπου είναι οι εξής... 5: Persephonis, Pyro, James, Stratos, Charnel. Μιλάω φυσικά για τους θεούς του Sacrifice, όμως η γενικότερη φιλοσοφία γύρω από την ιδέα και την υλοποίησή της εντός του παιχνιδιού θυμίζει υπερβολικά την ελληνική μυθολογία και τους θεούς του Ολύμπου. Θα καταλάβετε αμέσως τι εννοώ.

Καταρχήν, ο κόσμος κυβερνάται από τους 5 αυτούς θεούς, οι οποίοι είναι ισάξιοι μεταξύ τους και ο καθένας κυρίαρχος ενός στοιχείου (σίγουρα σας είναι γνώριμο ως αντίληψη, έτσι;). Η Persephonis είναι η θεά της ζωής και της ειρήνης (εδώ δανείστηκαν και ελληνικό όνομα), ο Pyro (αλλά όχι και... Dima) είναι ο θεός της φωτιάς και του πολέμου (φέρνει αρκετά στον Αρη), ο James ο θεός της γης (ένας τύπος που δείχνει τρομακτικά ηλίθιος και αδιάφορος για τα πάντα), ο Stratos ο θεός του αέρινου στοιχείου (έχει κι ένα μπαλόνι να αιωρείται και να κουνιέται πάνω από το κεφάλι καθώς μιλάει... Πολύ γέλιο!) και, τέλος, ο Charnel είναι ο θεός της καταστροφής, του θανάτου και γενικότερα καθετί μακάβριου (ο θεός που πετάει τις πιο διασκεδαστικές ατάκες στους μεταξύ τους διαλόγους!).

Επίσης, επανειλημμένα θα τους δείτε να εμπλέκονται σε αδιάκοπες λογομαχίες και πειράγματα, κάτι ιδιαίτερα διασκεδαστικό, αφού ο καθένας προσπαθεί να πουλήσει πνεύμα στους άλλους και οι ατάκες που ανταλλάσσουν είναι μερικές φορές διασκεδαστικές. Αυτές, πάντως, τις αψιμαχίες εσείς δεν θα τις παρακολουθείτε μόνο, αλλά θα κληθείτε να λάβετε ενεργό μέρος σ' αυτές. Επειτα από κάθε γύρο συνομιλιών, θα επιλέγετε και μία αποστολή από τις 5 (το πολύ) κάθε φορά παρεχόμενες, μία από κάθε θεό.

ΕΝΑΣ ΚΟΣΜΟΣ ΟΛΟ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Και μόνο από τα προαναφερόμενα καθίσταται εμφανές πόσο πολυσχιδής είναι η πορεία σας μέχρι τον τερματισμό του παιχνιδιού! Αν και έχουμε δει παιχνίδια που αγγίζουν τα όρια της απόλυτης γραμμικότητας, αυτό ίσως είναι το καλύτερο παράδειγμα του εκ διαμέτρου αντίθετου! Προτιμάτε να σπέρνετε την καταστροφή και τον όλεθρο στο διάβα σας; Ο Charnel είναι ο άνθρωπός σας. Θέλετε ενισχυμένη αυτή τη δύναμη της καταστροφής; Παίξτε και μερικές αποστολές με τον Pyro (αυτοί οι δύο είναι "οι κακοί" του 5θεου). Προτιμάτε να συμπαραταχθείτε με τις δυνάμεις του καλού και να πατάξετε τις σατανικές ορδές των αντιπάλων; Η Persephonis θα σας δεχτεί ευχαρίστως στη στρατιά της. Θέλετε να κάνετε κάτι άσχετο με το θέμα; Κάνετε μια βόλτα από τον James, που συνήθως είναι εκτός τόπου και χρόνου. Εκτός εάν προτιμάτε ως σύμμαχο το θεό Stratos και τις ουράνιες στρατιές του. Ή μήπως προτιμάτε έναν συνδυασμό όλων αυτών; Μπροστά σας ανοίγεται ένας κόσμος από δυνατότητες! Γιατί (παρα-

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Το troubleshooting section στο αρχείο readme του Sacrifice είναι αρκετά μεγάλο, οπότε δώστε προσοχή... Παραθέτω τις κάρτες που ΔΕΝ υποστηρίζονται από το Sacrifice και δεν υπάρχει καμία εγγύηση ότι θα καταφέρουν να τρέξουν το παιχνίδι (οπότε, αν είστε κάτοχοι μίας εξ αυτών, σας συνιστώ να το σκεφτείτε ξανά, πριν να προβείτε στην αγορά του τίτλου):

- **ATI Rage Pro Turbo**
- **ATI 3D Rage PRO**
- **Creative Blaster Extreme**
- **Diamond Speedstar A70**
- **Diamond Stealth G460**
- **Diamond Viper II**
- **Diamond Stealth III S540**
- **Hercules Stingray 128 3D**
- **Hercules Terminator Beast**
- **Hercules Thriller 3D**
- **Matrox Productiva**
- **Matrox Productiva G100**
- **Intel Direct AGP 3D 82810**
- **Intel Direct AGP 3D 82810E**
- **Number 9 Revolution IV**
- **ΟΛΕΣ ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΤΗΣ S3!!!!**

Από κει και πέρα, μικροπροβλήματα ίσως παρουσιαστούν (ή ίσως να χρειαστούν επιπλέον ρυθμίσεις) με τις ακόλουθες κάρτες/chipsets:

- **Matrox Millennium G400 (MGA- G400 Chipset)**
- **Geforce SDR**
- **Voodoo 3**
- **Voodoo 2**

Τέλος, μία κάρτα ήχου που παρουσιάζει αρκετά προβλήματα με το παιχνίδι είναι η Aureal Vortex 8830. Κατά τα άλλα, αν η κάρτα γραφικών σας δεν ανήκει στην πρώτη λίστα (των εντελώς ασύμβατων με το παιχνίδι), μπορείτε να αγοράσετε άφοβα τον τίτλο, αφού οι ειδικοί της Shiny έχουν συμπεριλάβει εκτενείς οδηγίες για να λύσετε κάθε πρόβλημα που μπορεί να αντιμετωπίσετε με οποιοδήποτε άλλο chipset. Τέλος, δεν χάνετε τίποτα να συμβουλευτείτε και το επίσημο site, http://www.sacrifice.net/troubleshooting/, για τις τελευταίες πληροφορίες.

φράζοντας το motto μιας παλιάς εκπομπής) σε αυτό το παιχνίδι "εσύ αποφασίζεις"!

Εννοείται, φυσικά, ότι οι επιλογές στην ανάθεση αποστολών επηρεάζουν ανάλογα και την πλοκή της υπόθεσης. Ενα γεγονός μπορεί να ευχαριστήσει πολύ έναν θεό, αλλά να δυσαρεστήσει έναν άλλο. Είναι λογικό, αφού συνήθως οι αντίπαλοι μάγοι είναι συντεταγμένοι κι αυτοί



ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ-ΣΟΚ: Αφού μετά από τόσο καιρό έχουμε γνωριστεί καλύτερα και αποκτήσαμε μία κάποια οικειότητα, είπα κι εγώ να σας δείξω... το αγαπημένο μου πτηνό! Δυστυχώς δεν χωρούσε στο κλουβί...

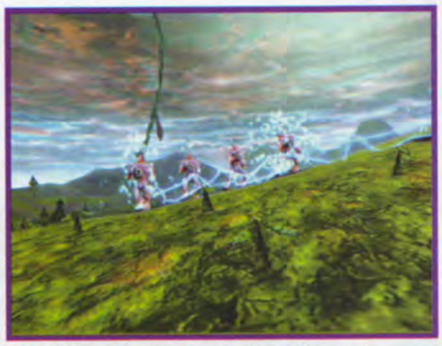
με κάποια θεότητα και εξοντώνοντάς τους το σίγουρο είναι ότι δεν πρόκειται να τους χαροποιήσετε (τους θεούς)! Σύντομα, λοιπόν, θα δημιουργήσετε συμπάθειες και αντιπάθειες μέσα στο πάνθεον, γι' αυτό κάνετε σωστές επιλογές, καθώς μπορεί να χρειαστεί να διαλέξετε και παράταξη... Αυτό, βέβαια, συνεπάγεται περιορισμό στις παρεχόμενες αποστολές, αλλά και πάλι δεν υπάρχει λόγος ανησυχίας, καθώς έχουν προβλέψει και γι' αυτό οι προγραμματιστές. Επρεπε να βρεθεί τρόπος να παίζει ο χρήστης σε όλες τις αποστολές, αφού κάθε φορά που επιλέγει μία αποστολή ουσιαστικά απορρίπτει 4, δηλαδή απολαμβάνει μόνο το 1/5 της παρεχόμενης δράσης. Στην οθόνη επιλογών, λοιπόν, μπορείτε να δημιουργήσετε όσους μάγους θέλετε και να ακολουθείτε διαφορετική πορεία με κάθε μάγο. Παραδείγματος χάριν, προτείνεται από την πρώτη στιγμή να δημιουργήσετε δύο χαρακτήρες, από τους οποίους ο ένας να συνταχθεί, τελικά, με τους "καλούς" Persephonis, James, Stratos, ενώ ο άλλος να ακολουθήσει τον "κακό" δρόμο των Pyro και Charnel. Αντε, σας αποκάλυψα το πρώτο κρίσιμο σημείο της υπόθεσης.

Το πώς θα προχωρήσετε ακόμη πιο πέρα είναι καθαρά δικό σας θέμα. Ορεξη μόνο να 'χετε (που θα την έχετε. Με το Sacrifice αυτό είναι δεδομένο!).



ΚΑΙ ΜΙΑ ΔΟΣΗ ΑΠΟ RPG!

Είμαι σίγουρος ότι κι εκεί να σταματούσαν οι δυνατότητες του παιχνιδιού με τις θεότητες και τις επιλογές κάθε παίκτη, θα μένατε ικανοποιημένοι. Παρ' όλα αυτά, όμως, τα θετικά δεν σταματούν εδώ! Ακούστε λοιπόν: Με κάθε επιτυχημένη αποστολή ο ήρωάς σας κερδίζει σε experience και μαθαίνει καινούρια πράγματα, ανακαλύπτει νέα spells, μαθαίνει να καλεί πιο ισχυρά πλάσματα κ.λπ. Αφού αυτά τα μαθαίνει δίπλα σε κάποια θεότητα, είναι λογικό ότι θα καλεί και τα δικά της πλάσματα (ή μάγια) κάθε φορά!



Storm Giants: Πριν από τη μάχη, τους ρίχνεις έναν κεραυνό για να "στανιάρουν" και γίνονται πιο δυνατοί! Τέτοιος μαζοχισμός... ούτε εσωτερικοί συντάκτες του "PC Master" να ήταν!

Ουσιαστικά, λοιπόν, οι επιλογές σας δεν καθορίζουν μόνο την πορεία της υπόθεσης και τις περαιτέρω διαθέσιμες αποστολές, αλλά και την ίδια την εξέλιξη του χαρακτήρα σας! Διαβάζοντας εκ των προτέρων από το manual τα πλάσματα κάθε θεού που αντιστοιχούν σε κάθε level, μπορείτε πρόχειρα να υπολογίσετε τι καινούρια πράγματα θα μάθετε στη νέα αποστολή, ώστε να επιλέξετε το θεό του οποίου τα αντίστοιχα πλάσματα ή μάγια προτιμάτε περισσότερο (σας μπέρδεψα λίγο, ε;). Οπως και να έχει, πάντως, το γεγονός είναι ότι η ανάπτυξη του χαρακτήρα σας εξαρτάται από πολλές παραμέτρους. Αναλογιζόμενοι μάλιστα ότι οι χαρακτήρες αυτοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στο multiplayer, ανακαλύπτουμε άλλο ένα θετικό στοιχείο στο gameplay του τίτλου.

ΣΤΟΝ ΠΥΡΕΤΟ ΤΗΣ ΜΑΧΗΣ

Η βασική διαφορά του Sacrifice από τα υπόλοιπα παιχνίδια στρατηγικής είναι ότι ναι μεν σας δίνει το ρόλο ενός ισχυρού μάγου,



Η επιβράβευση των κόπων σας... Δεν είναι κάτι που θα βλέπετε πολύ συχνά, ειδικά στις τελευταίες αποστολές και έως ότου μάθετε σε βάθος τις ιδιαιτερότητες του τίτλου.



Επιτιθέμενος στο altar ενός εχθρού... από την πίσω πόρτα. Αμ τι, να μην ξεχνάμε και τις συνήθειές μας, έτσι; :)

όμως δεν διευθύνετε τις μονάδες σας αφ' υψηλού, αλλά μέσα στο πεδίο της μάχης και μάλιστα θέτοντας τον εαυτό σας σε κίνδυνο. Καλύτερα λοιπόν να έχετε κατά νου το Myth 2 ή το Battlezone 2 παρά ένα παραδοσιακό RTS.

Η προοπτική είναι 3D: Βλέπετε το μάγο σας από πίσω και, φυσικά, το οπτικό πεδίο είναι περιορισμένο στα ανθρώπινα πλαίσια (αλλά και τα πλαίσια δυνατοτήτων του μηχανήματός σας!). Θεωρήστε, λοιπόν, αδύνατον να γνωρίζετε εκ των προτέρων τι συμβαίνει σε κάθε σημείο του πεδίου μάχης. Αν θέλετε να το μάθετε, δεν έχετε παρά να ταξιδέψετε μέχρι εκεί. Υπάρχει βέβαια και το minimap, με επίσης περισσότερες δυνατότητες από κάθε άλλο minimap παιχνιδιού στρατηγικής, το οποίο θα σας χρησιμεύσει για να προσανατολίζεστε και να κάνετε teleport στη βάση σας όταν δέχεται επίθεση.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - INTERFACE

Το interface του παιχνιδιού είναι αρκετά μελετημένο, σχετικά απλοϊκό και δεν εμποδίζει τον παίκτη να αξιοποιήσει σωστά τις ιδέες του (δηλαδή δεν του φέρνει εμπόδια στο δρόμο του, λόγω των περιορισμών που του επιβάλλει). Ο χαρακτήρας σας καταλαμβάνει πάντα το κέντρο της οθόνης. Κάτω δεξιά βρίσκεται ένα στρογγυλό minimap, το οποίο εμφανίζει αρκετές πληροφορίες και μπορεί να δεχθεί zoom-in και zoom-out με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που μετακινείτε ελεύθερα την κάμερα. Στο δεξί άνω άκρο θα δείτε μπάρες για τη ζωή και το mana σας, καθώς επίσης για τις διαθέσιμες ψυχές. Στο κάτω αριστερά άκρο υπάρχει ένα μενού τριών επιλογών, των Creature spells, Combat & Healing spells και Structure spells, από το οποίο μπορείτε να επιλέξετε οποιοδήποτε από τα ξόρκια ξέρετε και να το εκτελέσετε. Ολα τα μάγια που έχετε ήδη μάθει ή πρόκειται να μάθετε εντάσσονται αυτόματα σε αυτό τον κατάλογο και με (το πολύ) δύο κλικ μπορείτε να εξαπολύσετε όποιο από αυτά επιθυμείτε.

Τέλος, στο αριστερό άκρο υπάρχει μία μπάρα επιλογής με 12 κενές θέσεις, τις οποίες συμπληρώνουν τα πλάσματα που ανά πάσα στιγμή έχετε επιλεγμένα. Ο μέγιστος αριθμός των πλασμάτων που μπορείτε να επιλέξετε είναι επίσης 12! Δεν ξέρω αν οι προγραμματιστές έπαιζαν πολύ Warcraft 2 και είπαν να βάλουν κι αυτοί ανάλογο περιορισμό (το Warcraft 2 τότε έχει ως μέγιστο αριθμό τα 9 πλάσματα) ή αν έκαναν μια τέτοια υλοποίηση οικειοθελώς, πάντως είναι απαράδεκτη! Στην αρχή θα σας εκνευρίζει, αλλά αφού τη συνηθίσετε, θα χρειάζεστε περισσότερη δουλειά για να κάνετε αυτό που έχετε κάθε φορά στο μυαλό σας. Τέλος πάντων, εν συγκρίσει με τα τόσα άλλα θετικά στοιχεία του τίτλου, αυτό μπορεί να αγνοηθεί. Ισως τελικά, ακόμη κι αν δεν ίσχυε ο περιορισμός, να μην υπήρχε καμία ουσιαστική διαφορά στο gameplay. Αλλά ακόμη και αν αληθεύει κάτι τέτοιο, έπρεπε να δίνεται η ελευθερία επιλογής στον ίδιο τον παίκτη.



MANA... ΠΑΤΕΡΑ... Κ.ΛΠ.

Το mana είναι ένα από τα δύο βασικά resources του παιχνιδιού και απαραίτητο για σχεδόν οποιαδήποτε πράξη σας: τα κτίρια κοστίζουν σε mana, για τη δημιουργία πλασμάτων απαιτείται μία ποσότητα mana, τα επιθετικά κι αμυντικά spells τρώνε mana, μέχρι και τα πλάσματα που πλήττουν τον αντίπαλο εξ αποστάσεως (ranged creatures) αντλούν μια μικρή ποσότητα από τα αποθέματα του mana σας με κάθε βολή! Το καλό είναι ότι υπάρχει γρήγορος τρόπος για την ανανέωσή του, ωστόσο δεν είναι πάντα εύκολος...

Η πρωταρχική πηγή mana είναι ένα altar με το οποίο ξεκινάτε σε κάθε πίστα και εξασφαλίζει την επικοινωνία σας με το σύμμαχο θεό. Εκτός του ότι σας παρέχει αργά αλλά σταθερά μια ατέλειωτη ποσότητα από mana, δεν σας αφήνει να σκοτωθείτε. Ακόμη και να σας σκοτώσουν στη μάχη, δεν πεθαίνετε, αλλά παραμένετε στο πεδίο σε μια άυλη μορφή (μη μπορώντας να δώσετε διαταγές στα πλάσματά σας ή να εκτελέσετε μερικά spells) και μόλις η ποσότητα του mana στις αποθήκες σας ανέβει πέραν κάποιου επιπέδου, αποκτάτε πάλι υπόσταση.

Για να σας νικήσει ο εχθρός, θα πρέπει να φτάσει μέχρι το altar σας και να θυσιάσει ένα δικό του πλάσμα, κάτι το οποίο θα σηματοδοτήσει την εκκίνηση μιας τελετής η οποία, αν ολοκληρωθεί, θα καταστρέψει εσάς και το altar σας. Διαρκεί όμως πολύ κι είναι εύκολο να διακοπεί με ένα απλό ξόρκι από κάποιον άλλο μάγο.

Αλλά ας επανέλθουμε στα περί mana. Η ποσότητα του mana, λοιπόν, με την οποία σας προμηθεύει το altar σας είναι σχετικά μικρή και μικραίνει ακόμη περισσότερο όσο πιο πολύ απομακρύνεστε από αυτό. Ευτυχώς, σκορπισμένα στα μήκη και τα πλάτη της πίστας υπάρχουν διάφορα mana fountains, με τα οποία μπορείτε να "ξαναγεμίσετε τις μπαταρίες σας", αρκεί να φτάσετε κοντά τους.

Επειδή όμως θα ήταν πολύ ανιαρό κάτι τέτοιο (τρέχω στον εχθρό, κάνω ένα spell... "Α, μου τελείωσε το mana, μισό λεπτό, τρέχω να πάρω άλλο λίγο από το fountain και επανέρχομαι! Μη φύγεις και μην επισκευάσεις τα κτίριά σου, ΟΚ?"), υπάρχει καλύτερη μέθοδος για να εξασφαλίζετε mana εκεί όπου το θέλετε: χτίζετε ένα manalith πάνω από το fountain κι έτσι είστε ο μόνος που μπορεί να το χρησιμοποιήσει. Επίσης, δημιουργείτε ένα-δύο manahoars, τα βάζετε να σας ακολουθούν κατά πόδας και αυτά αναλαμβάνουν να αντλούν mana από τα manaliths και το altar και να σας το στέλ-

ΟΙ ΘΕΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ SACRIFICE



JAMES
Όχι, πείτε μου, δεν έχω δίκιο; Δεν δείχνει λίγο... ελαφρόμυαλος;



PERSEPHONE
Είναι υπερβολικά καλή για να είναι ενδιαφέρουσα η εκστρατεία της...



CHARNEL
Η προσωπική μου προτίμηση. Δεν φέρνει πολύ στον Jaffar, του κινούμενου σχεδίου "Alladin";



PYRO
Ο ορισμός του... θερμοκέφαλου!



STRATOS
Πού να τον δείτε να μιλάει και να κουνιέται το μπαλόνι πάνω από το κεφάλι του...!

νουν, όσο μακριά κι αν βρίσκεστε από τις κατασκευές. Καλό, ε;

ΣΩΣΤΕ ΤΑΣ ΨΥΧΑΣ ΜΑΣ

Η δεύτερη κι εξίσου σημαντική resource του παιχνιδιού είναι οι ψυχές. Ξέρω, ξέρω, σκέφτεστε τις επιρροές που μπορεί να έχει ο εν λόγω τίτλος από τον αμέσως προηγούμενο της Shiny, τον Messiah. Ωστόσο όποιες και να είναι εδώ έχουν υλοποιηθεί άψογα.

Μάχη, λοιπόν, για τις ψυχές. Ένα σημαντικό κομμάτι του gameplay του Sacrifice συνοψίζεται στην ακριβώς προηγούμενη πρόταση. Εξηγούμαι: Το Sacrifice δεν είναι σαν όλα τα υπόλοιπα RTS. Η τακτική τού "φροντίζω καλά την άμυνά μου, φτιάχνω έναν απέραντο στρατό, κάνω επίθεση και νικάω" δεν εφαρμόζεται. Κάθε πλάσμα για να φτιαχτεί χρειάζεται μία ψυχή (ή και περισσότερες, αν ανήκει στο... club των ισχυρών). Ο αριθμός των ψυχών σε κάθε χάρτη είναι πάντα συγκεκριμένος, οπότε και ο αριθμός των πλασμάτων που μπορούν να φτιαχτούν είναι εξίσου περιορισμένος.

Εκτός του ότι θα πρέπει να το σκέφτεστε πολύ σοβαρά προτού αποφασίσετε να διαθέσετε κάποιες ψυχές για τη δημιουργία ενός συγκεκριμένου είδους πλάσματος, θα πρέπει από την πρώτη στιγμή να μπείτε στη μάχη για τη διεκδίκηση των ψυχών της πίστας. Εκτός από τις αρχικά δοσμένες σε κάθε μάγο, υπάρχουν κι αυτές των χωρικών, όπως επίσης αυτές που αφήνουν πίσω τους τα σκοτωμένα πλάσματα του εχθρού. Μόνο που οι τελευταίες θεωρούνται μολυσμένες (κόκκινο χρώμα, σε αντίθεση με τις άλλες που είναι μπλε) και χρειάζεται να υποστούν μια διαδικασία "κάθαρσης", που επίσης διαρκεί κάποιο διάστημα και μπορεί κάλλιστα να διακοπεί με εξωτερική παρέμβαση. Υπάρχει, βέβαια, και η δυνατότητα να λάβετε αμέσως μια ψυχή του αντιπάλου, αρκεί να σκοτώσετε το πλάσμα του πολύ βίαια, οπότε γίνεται "gib" και η ψυχή του γίνεται κατευθείαν μπλε, κάτι που σημαίνει ότι μπορείτε να την αρπάξετε, αρκεί να πλησιάσετε αρκετά κοντά.

ΑΝΤΟΧΗ

Η εκστρατεία στο Sacrifice, με τα συμβατικά δεδομένα, θα έπρεπε να θεωρείται σχετικά μικρή, καθώς 10 αποστολές είναι λίγες. Αν αναλογιστείτε όμως όσα αναφέραμε στην αρχή, ο πραγματικός αριθμός των αποστολών είναι 50!





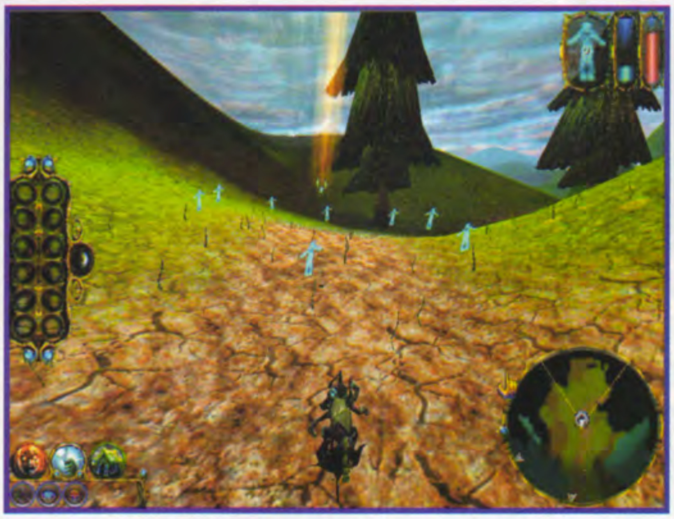


Κι άνοιξαν οι ουρανοί και παρουσιάστηκε ο Θεός στον Πατρίκο. Και του είπε: "Πατρίκο, Πατρίκο, έχεις μέλλον εσύ, παιδί μου!". Και ο Πατρίκος πήγε στο γερο-μάντη Μάνους να του εξηγήσει την προφητεία, και αυτός του άνοιξε τα μάτια, και έκτοτε ηγείται του "PC Master", οδηγώντας το δυναμικά στη νέα χιλιετία!

Αλλά ακόμη κι αν καταφέρατε να ολοκληρώσετε όλες τις αποστολές του single player και θέλετε πλέον κάτι άλλο, υπάρχει και το multiplayer. Διάφορες λεπτομέρειες έχουν προσεχθεί στο παιχνίδι με πολλούς παίκτες ώστε να είναι εξίσου (ίσως και περισσότερο) διασκεδαστικό, προσφέροντας παράλληλα ορισμένες παραλλαγές στους κανόνες του παιχνιδιού για ακόμη μεγαλύτερη ποικιλία. Πλήρεις επεξηγήσεις για κάθε στοιχείο του multiplayer gaming θα βρείτε στο manual του παιχνιδιού.

MANUAL

Το Sacrifice έρχεται μαζί με ένα εξελληνισμένο (από τη CD-MEDIA) manual 75 σελίδων! Διαβάζοντάς το θα μπορέσετε να λύσετε οποιαδήποτε απορία μπορεί να σας δημιουργηθεί από το παιχνίδι. Το ύφος του είναι άψογο, αφού ακολουθεί μια πολύ προσφιλή τελευταία τακτική των δημιουργών των manuals, σύμφωνα με την οποία ο υποτιθέμενος συγγραφέας είναι ο χαρακτήρας του παιχνιδιού, ο οποίος εξηγεί προφορικά



Τελικά, παίζοντας πολύ Sacrifice, έγινα ψυχωτικός με τις ψυχές. Δηλαδή, ψυχή δώστε μου και πάρτε μου την ψυχή. Μου έβγαλε την ψυχή βέβαια μέχρι να το τερματίσω, αλλά δεν πειράζει, είπα να κάνω κι εγώ ένα ψυχικό. Άλλωστε, μια ψυχή που είναι να βγει, ας βγει... Ομολογουμένως, βέβαια, ήταν πολύ ψυχοπλακωτικό.



Καλώντας έναν sac-doctor για να εξαγνίσει την ψυχή ενός αντίπαλου τέρατος. Χρήσιμο είναι να τους ρίχνετε κι ένα speed-up spell για να ελαχιστοποιήσετε τις πιθανότητες να διακοπεί η τελετή από "κακοήθεις" αντιπάλους :)

στον αναγνώστη-gamer (επίσης χαρακτήρα του παιχνιδιού) τα καθέκαστα. Θα βρείτε ακόμη ένα μικρό ιστορικό background, πληροφορίες για τον κόσμο κάθε θεότητας, λίστες και περιγραφές για τα πλάσματα και τα μάγια που δύναται να σας προσφέρει, αναλυτική περιγραφή κάθε στοιχείου του interface του παιχνιδιού, όπως επίσης λεπτομερέστατη επεξήγηση των λειτουργιών της εφαρμογής που ακούει στο όνομα...

SCAPEX

Τι είναι ο Scapex; Πρόκειται για ένα εργαλείο δημιουργίας χαρτών για το Sacrifice, το οποίο που έχει πολύ περισσότερες δυνατότητες απ' ό,τι θα περίμενε κανείς. Μάλιστα οι campaigns του κυρίως παιχνιδιού θα μπορούσαν κάλλιστα να είχαν φτιαχτεί με τον Scapex από 1-2 χρήστες με πολλή όρεξη και έμπνευση. Εντάξει, εντάξει, το παίρνω πίσω, τη δυνατότητα για τη δημιουργία in-game videos δεν την έχει, αλλά ακόμη κι αν την είχε, αμφιβάλλω αν θα είχατε τις γνώσεις για κάτι τέτοιο!

Μπορείτε να φτιάξετε μία πίστα όπως τη θέλετε, σε οποιαδήποτε από τα 5 διαφορετικά βασίλεια και με τη μορφολογία του εδάφους που εσείς επιθυμείτε. Το πιο σημαντικό όμως είναι ότι παρέχεται και η δυνατότητα για event triggers, δηλαδή ανάλογα με τις πράξεις του παίκτη (μπορεί να είναι η καταστροφή ενός κτιρίου ή πλάσματος ή μια απλή συζήτηση με έναν χαρακτήρα) να σηματοδοτούνται αλλαγές στην πίστα, οι οποίες μπορεί να συνεπάγονται αλλαγή των objectives ή ό,τι άλλο μπορεί να βάλει ο νους σας κι είναι μέσα στα πλαίσια του εφικτού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Με τόση προσοχή που έχει δοθεί στον τομέα του gameplay θα περίμενε κανείς ότι τα γραφικά θα έχουν παραμεληθεί. Κι όμως, τα γραφικά του Sacrifice είναι με δύο λέξεις "χάρμα οφθαλμών". Τα textures είναι πολύ προσεγμένα και πλούσια, στη σχεδίαση των πλασμάτων υπάρχει μεγάλη ποικιλία, με ιδέες από πολλές μυθολογίες, και οι θεοί εκτός από διασκεδαστικούς διαλόγους έχουν και αστεία σχεδίαση... Ο James δεν μιλάει μόνο σαν ηλίθιος, αλλά δείχνει και ως τέτοιος. Ο Stratos με το μπαλόνι στο κεφάλι που έχει ζωγραφιά ένα smiley είναι γελοίος όταν μιλάει, ο Pyro θυμίζει αρκετά τον Σαρκ Σ... ε, τον αρχισυντάκτη μας όταν είναι στις καλές του (όταν δεν βγάζει φωτιές από το στόμα, αλλά μόνο από τα αυτιά...) κ.ο.κ.

Τέλος, ο ήχος διατηρεί τον "πήχη ποιότητας" σε εξίσου υψηλά επίπεδα. Οι ομιλίες των θεών, όπως προανέφερα, είναι άψογες, πολύ καλά ηχογραφημένες και με τους κατάλληλους τονισμούς στα κατάλληλα σημεία. Τα ηχητικά εφέ ικανοποιούν και τον πιο απαιτητικό gamer, με αποκορύφωση τα μάγια κατασκευής κτιρίων, όπου ο ήρωάς σας αρχίζει να αραδιάζει κάτι ακατανόητες εκφράσεις, καθώς χτίζει με manma το κτίριο... Η μουσική δεν είναι έντονη και δεν διεκδικεί κυρίαρχο ρόλο στις εντυπώσεις. Πάντως, συνοδεύει ευχάριστα κάθε στιγμή ενασχόλησης με τον τίτλο.

ΕΝ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΙ

Το Sacrifice είναι ένα πολύ πρωτότυπο παιχνίδι, που συνδυάζει τα καλύτερα στοιχεία των RTS με την απαραίτητη δόση από action και, κατά τη γνώμη μου τίθεται ως standard για ένα νέο είδος υβριδίου ή ακόμη και μιας νέας γενιάς παιχνιδιών. Το σίγουρο, πάντως, είναι ότι έχει όλες τις προϋποθέσεις για να αποτελέσει σημείο αναφοράς για μελλοντικά παιχνίδια τους είδους.

Αν είστε φίλοι των παιχνιδιών στρατηγικής και δεν έχετε πρόβλημα να ξεκολλήσετε από το (αν θέλετε την άποψή μου) ξεπερασμένο πια πρότυπο του resource gathering, το Sacrifice αποτελεί την καλύτερη επιλογή για να δοκιμάσετε κάτι πρωτότυπο κι εγγυημένα διασκεδαστικό. Αν είστε φίλοι των action, να είστε σίγουροι ότι το Sacrifice είναι έτοιμο να καταλάβει μία θέση και στη δική σας καρδιά. Άλλωστε μην ξεχνάτε ότι είμαι κατεξοχήν action gamer, και ομολογώ πως με κέρδισε.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85

94



Η Shiny δικαίωσε τις προσδοκίες μας. Χαλάλι η αναμονή. Τρέξτε γρήγορα, προτού εξαντληθεί!

colin mcrae rally 2.0

Το Colin McRae Rally ήταν ένα rally sim που, κατά την προσωπική μου άποψη, επέφερε επαναστατικές αλλαγές στην κατηγορία στην οποία ανήκει, σε ό,τι αφορά τόσο τα γραφικά όσο και το gameplay. Στην πρώτη περίπτωση, απλώς χρησιμοποιούσε σε μεγάλο βαθμό τις δυνατότητες των καρτών 3D accelerators. Στον τομέα του gameplay, όμως, εντυπωσίαζε με τον καταπληκτικό ρεαλισμό του, το άψογο για την εποχή του μοντέλο φυσικής και την πρωτοφανή playability που ενσωμάτωνε. Ολα τα ανωτέρω συνιστούσαν ένα rally sim που όμοιό του δεν είχαμε ξαναδεί σε κανένα home σύστημα (κονσόλα ή PC). Η συνέχεια, λοιπόν, αυτού του game αναμενόταν με σχεδόν τεράστιο ενδιαφέρον...

του Σωτήρη Μπέλλου

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Βέβαια, από το Colin McRae μέχρι το sequel του, το... Colin McRae 2 (τι πρωτοτυπία αυτός ο τίτλος!), έχει περάσει αρκετός καιρός, κάτι που στο χώρο των PC games μεταφράζεται σε κυκλοφορία ουκ ολίγων και εντυπωσιακών rally sims. Ιδιαίτερης αναφοράς νομίζω ότι χρήζει το Michelin Rally Championship, το οποίο, χάρη στο μοναδικό ρεαλισμό του, κατάφερε να διακριθεί και, κατά την προσωπική μου άποψη, να κάνει τον... καλύτερο χρόνο σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Βέβαια, ήμουν σίγουρος ότι το Colin 2... θα αποκαταστήσει την τάξη, κατακτώντας τα σκήπτρα για άλλη μία φορά. Είναι όμως έτσι;

Ξεκινώντας την παρουσίαση του παιχνιδιού, θα πρέπει να σταθώ -για όσους φυσικά δεν το γνωρίζουν- στο ότι αρχικά δημιουργήθηκε για το PlayStation. Οπως είχα γράψει στο παρελθόν (πριν από την τετράμηνη απουσία μου από το περιοδικό), παιχνίδια που μεταφέρονται από τις κονσόλες στα PCs δεν με προδιαθέτουν θετικά, διότι δεν εκμεταλλεύονται σε μεγάλο βαθμό τις ομολογουμένως μεγαλύτερες δυνατότητες του PC - τουλάχιστον σε σχέση με τις κονσόλες προηγούμενης γενιάς, όπως το PSX. Και αυτό διότι οι προγραμματιστές απλώς προσαρμόζουν τον κώδικα, με αποτέλεσμα να προκύπτει ένα παιχνίδι σχεδόν αντίτυπο αυτού της κονσόλας, σχεδόν με μοναδικές διαφορές στα γραφικά. Το παιχνίδι το είχα δει το καλοκαίρι στο PSX (τι το είχα δει, το είχα κάνει... φύλλο και φτερό) και ομολογουμένως είχα εντυπωσιαστεί σε μεγάλο βαθμό. Το τερμάτισα σε τρεις ημέρες (ξέρετε, με διάλειμμα μόνο για φαΐ και νερό - άντε και λίγο ύπνο!) και, αν μου ζητούσαν να το βαθμολογήσω, θα του έδινα 93-94%! Ομως στο PC οι απαιτήσεις μου είναι λίγο μεγαλύτερες, λόγω των πολύ υψηλών standards που έχουν τεθεί από ανταγωνιστικούς τίτλους, όπως ανέφερα και προηγουμένως...



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
PARADOX ENTERTAINMENT/EON DIGITAL ENTERTAINMENT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
PII 266, 64MB RAM, Windows 9x/2000, Direct3D ή 3dfx Glide 2x συμβατή κάρτα γραφικών 100% DirectX 7.x ή μεγαλύτερο, συμβατή κάρτα ήχου, 300MB ελεύθερα στο δίσκο

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Το Colin McRae Rally ήταν άρρηκτα συνδεδεμένο με το Impreza, το καταπληκτικό αυτό "μηχανάκι" της Subaru, που έχει αφήσει εποχή στο χώρο των rallies. Στο Colin 2, όμως, το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι ότι στη θέση του Impreza βρίσκεται το Focus της Ford, το κατά πολλούς κορυφαίο αυτοκίνητο rally αυτή τη στιγμή. Αυτό φυσικά οφείλεται στη θορυβώδη μεταγραφή του Colin McRae από τη Subaru στη Ford. Μετά λοιπόν την εισαγωγή-διαφήμιση για το Focus (αρκετά καλή εισαγωγή με ένα όμορφο κομμάτι beat και σκηνές του Focus να διανύει τμήματα από πολλές πίστες του παιχνιδιού) μπαίνετε στη βασική οθόνη του παιχνιδιού, όπου υπάρχουν οι γνωστές και καθιερωμένες πια επιλογές για championship, για μόνο ένα rally από τις πολλές χώρες που υπάρχουν στο παιχνίδι, για network play, καθώς και options για ρυθμίσεις γραφικών, ήχου, controllers κ.λπ.

Φυσικά, όπως κάθε οδηγός που σέβεται τον εαυτό του, θα ξεκινήσετε το championship όσο το δυνατόν συντομότερα!

Σε ό,τι αφορά την επιλογή αυτοκινήτων, επιλέξτε το Focus χωρίς δεύτερη σκέψη. Την πρώτη φορά ξεκίνησα με ένα Mitsubishi Lancer Evolution (κλασική επιλογή σε παιχνίδι rally) λόγω της φοβερής ευελιξίας και της ταχύτητάς του, αλλά δεν ήταν

αρκετό για να "καθαρίσω" με τον ανταγωνισμό! Ακόμα και στο επίπεδο δυσκολίας Novice υπήρξαν πίστες όπου δυσκολεύτηκα. Από την άλλη, όμως, το Focus πετάει! Βέβαια, υπάρχουν επίσης το Impreza και το 206, αλλά το Focus, πιστέψτε με, είναι εκτός ανταγωνισμού.

ΤΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ

Στο Colin 2 ένα πράγμα μετράει: η κατάκτηση του παγκόσμιου πρωταθλήματος rally. Για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο θα πρέπει να ταξιδέψετε σε ένα μεγάλο αριθμό χωρών, από τη Φινλανδία, τη Σουηδία, την Ελλάδα και την Αγγλία μέχρι την μακρινή Αυστραλία, καθώς και να τρέξετε σε αναρίθμητες διαδρομές, που περιλαμβάνουν κάθε είδος περιβάλλοντος. Από την απλή άσφαλτο (με κάτι γκρεμούς όμως...), όπου οι υψηλές ταχύτητες ανεβάζουν την αδρεναλίνη, μέχρι και στο χιόνι και τον πάγο, όπου το παραμικρό λάθος μπορεί να κοστίσει πολύ ακριβά. Οσοι έχουν παίξει το πρώτο Colin θα θυμούνται ότι οι ικανότητες στο τιμόνι δεν ήταν ποτέ αρκετές. Τεράστια σημασία είχε το Car Setup, όπου ρυθμίζατε το αυτοκίνητό σας για να αντεπεξέλθει όσο το δυνατόν καλύτερα στις απαιτήσεις κάθε διαδρομής.

Φυσικά, το ίδιο ισχύει και εδώ, αφού πραγματικά σε ορισμένες διαδρομές ακόμα και με άψογη οδήγηση δεν θα καταφέρετε και πολλά πράγματα! Ειδικά οι ρυθμίσεις των αναρτήσεων και των σχέσεων των ταχυτήτων (κοινώς, αν θέλετε το αυτοκίνητο να "βγάζει" υψηλή τελική ή μεγάλη επιτάχυνση) είναι "όλα τα λεφτά". Πειραματιστείτε παίζοντας στις διαδρομές με διαφορετικές ρυθμίσεις, καταλήγοντας στον ιδανικό συνδυασμό και, με λίγη τύχη, θα τα καταφέρετε (να μη γίνετε "ρόμπα"!).

Εκτός από το πρωτάθλημα στο Colin McRae 2 υπάρχουν βέβαια και οι γνωστές επιλογές για Arcade (τρέχετε με λιγότερα ζόρια), Single Rally (τρέχετε στο rally μόνο μίας χώρας), Single Stage (μόνο μία πίστα), Challenge (το κλασικό split screen multiplayer), αλλά και για Network Play.



Ανάβαση σε χιονισμένη πλαγιά της Σουηδίας.

COLIN McRAE 2: PC vs PLAYSTATION

Εκτός από μανιακός με το PC, ομολογώ ότι τρέφω μία μεγάλη συμπάθεια για το θαυματουργό μηχανάκι της Sony - και μην αρχίσετε τα περί αλλαγής στρατοπέδου, προδότη Ιούδα Ισκαριώτη και όλα τα σχετικά! Είχα την τύχη να παίξω το παιχνίδι και στο PSX αλλά και στο PC, οπότε μπορώ να προβώ σε ουκ ολίγες συγκρίσεις.

Καταρχήν, στο PSX το παιχνίδι είναι με διαφορά το κορυφαίο rally sim όλων των εποχών. Οδηγεί το μηχάνημα σε πολύ υψηλά επίπεδα απόδοσης σε ό,τι αφορά στα γραφικά, ενώ παράλληλα η ταχύτητά του διατηρείται σε ιλιγγιώδεις ρυθμούς. Γραφικά υψηλής ανάλυσης (για το PlayStation πάντα), κινούμενα σε μεγάλες ταχύτητες και πολύ καλός ήχος σε συνδυασμό με το αναμενόμενα καλό gameplay (οι Codemasters έχουν αποδείξει ότι το κατέχουν τα μυστικά του PSX) συνιστούσαν το τετράπτυχο της επιτυχίας.

Στο PC, τώρα, σε ένα μάλλον... ταπεινό μηχάνημα (P-II με κάποια 3dfx κάρτα προηγούμενης γενιάς, π.χ. Voodoo 2), το Colin είναι μεν πολύ πιο εντυπωσιακό από το "αδελφάκι" του για το PSX σε ό,τι αφορά τόσο τα γραφικά, όπου οι κάρτες 3D δείχνουν τη δύναμή τους, όσο και την ταχύτητα, αλλά οι διαφορές δεν συνιστούν τον τίτλο που πολλοί από εμάς περιμέναμε με κομμένη την ανάσα. Συγκεκριμένα, τα γραφικά του δεν αναλογούν σε μία τεχνολογική εξέλιξη δύο χρόνων από τότε που κυκλοφόρησε το πρώτο Colin McRae. Πράγματι, τα γραφικά του τίτλου δεν εμφανίζουν σημαντικές διαφορές σε σχέση με το πρώτο Colin, τουλάχιστον σε ένα σύστημα μέτριας δυναμικότητας (πού φτάσαμε, ο P-II με μία Voodoo 2 να θεωρείται μέτριας δυναμικότητας). Εκεί όμως όπου το παιχνίδι πράγματι δείχνει την -από ό,τι φαίνεται, κρυφή- δύναμή του είναι με μία πολύ ισχυρή κάρτα γραφικών, π.χ. την G-Force 2. Σε ένα δυνατό σύστημα με ανάλογη κάρτα το παιχνίδι πράγματι... "ροκάρει", αφού κάνει χρήση των έξτρα δυνατοτήτων για εφέ της κάρτας. Εκεί το παιχνίδι κάνει την έκδοσή του για PlayStation να θυμίζει παιχνιδάκι για ZX Spectrum, καθώς οι διαφορές είναι χαώδεις τόσο στα γραφικά όσο και στην ταχύτητα, που μοιάζει ιλιγγιώδης.

Βέβαια, για να φτάσει το παιχνίδι στο σημείο να μας αφήσει με ανοιχτό το στόμα, θα πρέπει πρώτα να μας αφήσει με... αδειανές τις τσέπες, αφού μία τέτοια κάρτα συνοδευόμενη από το ανάλογο υπολογιστικό σύστημα κοστίζει.... Από την άλλη, όμως, γιορτές έρχονται, δωράκια θα έρθουν στα χέρια σας από συγγενείς. "Γιαγιά, έχω σταμπάρει μία κάρτα 3D... Παππού, λέω να πάρω νέο computer..." Ξέρετε τώρα πώς έχουν αυτά τα πράγματα...

Τέλος, όσον αφορά στο χειρισμό του παιχνιδιού, αρχικά πίστευα ότι το πληκτρολόγιο με τίποτα δεν θα είναι τόσο αποδοτικό όσο το γνωστό joypad του PSX. Κι όμως, το αποτέλεσμα με διέψευσε πλήρως, και θα διαφωνήσω με όσους υποστηρίζουν ότι ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι προβληματικός. Το αντίθετο: πιστεύω ότι είναι κάτι παραπάνω από καλός, τουλάχιστον από το πληκτρολόγιο, αφού το αυτοκίνητο ανταποκρινόταν στο παραμικρό "χάιδεμα" των πλήκτρων, χωρίς να παρουσιάζει απολύτως κανένα πρόβλημα.

ΜΕΓΑΛΑ ΖΟΡΙΑ

Οπως και στο πρώτο Colin, έτσι και εδώ υπάρχουν τρία επίπεδα δυσκολίας. Το Novice για τους πεπειραμένους εγγυάται το παγκόσμιο πρωτάθλημα (οι υπόλοιποι θα αντιμετωπίσουν σίγουρα δυσκολίες), στο Intermediate τα πράγματα αρχίζουν και ζορίζουν επικίνδυνα, ενώ το Expert απευθύνεται σε άτομα φρενοβλαβή και με μαζοχιστικές τάσεις. Προσωπικά, δεν μπορώ να αντιληφθώ το λόγο της ύπαρξής του - αν και άβυσσος η ψυχή του gamer. Ξεκινήστε με το επίπεδο Novice για να μπείτε στο κλίμα και μετά συνεχίστε στο Intermediate, το οποίο αποτελεί μία πραγματική πρόκληση. Στο επίπεδο Novice, επίσης, δεν περιλαμβάνονται όλες οι διαδρομές από κάθε χώρα (συνήθως οι πιο εύκολες), ενώ οι χρόνοι των αντιπάλων σας είναι κάπως... χμμ... πεσμένοι. Στο Intermediate, όμως, υπάρχουν όλες οι διαδρομές, ενώ και οι χρόνοι των αντιπάλων ανταποκρίνονται περισσότερο στις πραγματικές ικανότητές τους (μην ξεχνάτε ότι τρέχετε ενάντια σε μεγαθήρια του χώρου, όπως είναι ο McRae).



Αναφορικά με τα οχήματα, τώρα, μπορείτε να επιλέξετε ένα εκ των Ford Focus, Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer, Toyota Corolla, Peugeot 206 και Seat Cordoba, αλλά στην πορεία θα "ξεκλειδώσετε" και νέα αυτοκίνητα, κυρίως όταν κερδίζετε στις ειδικές διαδρομές (special stages). Οπως προαναφέρθηκε, το Ford Focus κάνει τη διαφορά. Είναι

FORD FOCUS: ΠΕΤΑΕΙ!

Με διαφορά το δυνατότερο -σε ό,τι αφορά τις επιδόσεις- αυτοκίνητο του παιχνιδιού είναι το "παιδί" της Ford, το εντυπωσιακό Focus. Αλλωστε, δεν είναι τυχαίο ότι πολλοί από τους κορυφαίους οδηγούς αγώνων rally στον κόσμο ανήκουν αυτή τη στιγμή στην ομάδα της Ford (Σάινθ, McRae). Δείτε ορισμένα ομολογουμένως εντυπωσιακά in game πλάνα του.











Εντυπωσιακό στιγμιότυπο από κάποιο replay.

πραγματικά το πιο γρήγορο από όλα, χωρίς να χάνει σε ευελιξία και κρατήματα - αφήστε που "ακούγεται" και πιο εντυπωσιακό από όλα τα υπόλοιπα.

ΧΩΡΕΣ - ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ

Στο επίπεδο δυσκολίας Intermediate, υπάρχουν οκτώ ως δέκα διαδρομές για κάθε χώρα, κάτι που σε συνδυασμό με το σκληρό ανταγωνισμό δίνει την εντύπωση ότι όντως βρίσκεστε σε ένα παγκόσμιο πρωτάθλημα rally. Ξεκινάτε από τη Φινλανδία, όπου μάλιστα διεξάγεται το ευκολότερο rally, καθώς οι δυσκολίες στο δρόμο δεν είναι ιδιαίτερες (στροφές "πεντάρες" και "εξάρες" κυρίως). Προσοχή όμως, καθώς οι διαβαθμίσεις των στροφών έχουν αλλάξει σε σχέση με το πρώτο Colin. Για παράδειγμα, μία "five left" δεν είναι σχεδόν "φουρκέτα", όπως πριν, αλλά, αντιθέτως, είναι μία σχετικά μικρή στροφή, οι δε χρόνοι των αντιπάλων σας είναι πλασματικά χαμηλοί. Μάλλον οι Codemasters θέλησαν να σας δώσουν μία μικρή ώθηση για τη σκληρή συνέχεια. Αυτή διαδραματίζεται στη Σουηδία, όπου το χιόνι και ο πάγος κάνουν το αυτοκίνητό σας να θυμίζει... μεθυσμένο, στη Γαλλία, όπου απαιτείται φρενήρης ταχύτητα, καθώς η παραμικρή καθυστέρηση κόβει θέσεις από την κατάταξη, στην Αγγλία, όπου η λάσπη και ο βροχερός καιρός σε συνδυασμό με τις δαιδαλώδεις διαδρομές (είχα χάσει το δρόμο ουκ ολίγες φορές) διαμορφώνουν μία πραγματική κόλαση, στην Ελλάδα, όπου θα αρχίσετε να αναθεωρείτε τα περί ελληνικής φιλοξενίας, και τέλος στην Κένυα, την Αυστραλία και την Ιταλία.

Το σίγουρο είναι ότι θα αργήσετε πολύ να βαρεθείτε, αφού υπάρχουν πάρα πολλές διαδρομές, εκ των οποίων ορισμένες θα σας απασχολήσουν για μεγάλο χρονικό διάστημα. Πιστέψτε με, σε ορισμένα σημεία το load θα βρίσκεται συνεχώς στο προσκήνιο! Ειδικά όταν φτάσετε στο σημείο να διαπιστώσετε ότι μπορεί στις προηγούμενες πίστες να είχατε κάνει κορυφαίους χρόνους αλλά είχατε υποστεί τέτοιες ζημιές που απλά δεν μπορείτε να βγάλετε τις επόμενες, θα καταλάβετε ακριβώς τι εννοώ.

Στο Colin 2, όπως άλλωστε και στον προκάτοχό του, το αυτοκίνητο βρίσκεται σε μία διαρκή αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Κοινώς, οποιαδήποτε επαφή του με στοιχείο εκτός δρόμου (π.χ., δέντρα, βράχοι) του προκαλεί ζημιά, η οποία μεταφέρεται στην επόμενη πίστα. Κάθε λίγες διαδρομές, βέβαια, έχετε τη δυνατότητα να προχωρήσετε σε επισκευές. Το μέγεθος της ζημιάς μεταφράζεται σε χρόνο επισκευής. Με συνολικά εξήντα λεπτά επισκευών προσπαθείτε να επαναφέρετε το αυτοκίνητό σας στην αρχική του κατάσταση - αν μπορείτε, καθώς θα υπάρχουν στιγμές που θα μοιάζει σαν να έχει βγει από μάχη.

GAMEPLAY - ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ

Το Colin McRae για την εποχή του (1998) ήταν ένα απίστευτα ρεαλιστικό rally sim. Πρόσφερε συγκινήσεις που μέχρι τότε τουλάχιστον δεν είχαμε ξαναδεί στις οθόνες μας.



Το Colin 2, από την άλλη, είναι μεν αρκετά ρεαλιστικό, αλλά όχι στο σημείο που θα περίμενα. Βρήκα πως το διέπει ένας χαρακτήρας arcade, τουλάχιστον

σε σχέση με τα αντιπροσωπευτικότερα rally sims του χώρου και ειδικά με το μοναδικό Michelin Rally Masters. Αυτό βέβαια δεν αποτελεί μομφή προς το παιχνίδι, απλά έχει να κάνει με τις προτιμήσεις του καθενός. Σε ορισμένα σημεία όπου το αυτοκίνητο θα έπρεπε να είχε "φύγει", παραδόξως παίρνει τη στροφή με χαρακτηριστική άνεση, ενώ όταν καμιά φορά "φεύγει", τα ανάποδα τιμόνια το μαζεύουν με την άνεση παγκόσμιου πρωταθλητή (έχω μία κάποια εμπειρία στο virtual τιμόνι, αλλά όχι κι έτσι).

Σε γενικές γραμμές, τα ίδια συμπεράσματα είχα βγάλει για το Colin του PSX, αλλά περίμενα περισσότερα στο PC. Συγκεκριμένα, συχνά το μοντέλο φυσικής του αυτοκινήτου δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Από την άλλη, όμως, εντύπωση προκαλούν τα κλασικά χειρόφρενα, τα θεαματικά ντεραπαρίσματα, οι συγκρούσεις με τους βράχους, ο τρόπος με τον οποίο το αυτοκίνητο αλληλεπιδρά με το ψηφιακό περιβάλλον (ειδικά όταν γλιστρά στον πάγο, αισθάνεστε ότι είστε μέσα). Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα rally με αρκετά ρεαλιστικά στοιχεία σε ορισμένους τομείς αλλά με έναν γενικό χαρακτήρα arcade. Ο τελευταίος όμως είναι που κάνει το Colin 2 υπερβολικά διασκεδαστικό. Σε πολλά σημεία το παιχνίδι μού θύμισε μία εμπειρία σε coin op, αφού απλώς δεν έλεγα να ξεκολλήσω! Σίγουρα πρόκειται για έναν άκρως διασκεδαστικό τίτλο, στα πρότυπα της ποιότητας που μας έχει συνηθίσει η Codemasters.

ΦΟΒΕΡΑ REPLAYS

Η Codemasters είχε κατασκευάσει μία εκπληκτική μηχανή για replays από το πρώτο Colin McRae Rally. Στο δεύτερο τη βελτίωσαν, γεγονός που μας δίνει ορισμένα άκρως εντυπωσιακά screenshots, όπως τα ακόλουθα.



Οι συχνές αλλαγές σκηνικού, τα πολλά και διαφορετικά καιρικά φαινόμενα (βροχή-χιόνι), τα ποικίλα εναλλασσόμενα τοπία (ειδικά στην Ελλάδα με τον καταπληκτικό απογευματινό ήλιο) είναι features που δεν θα αφήσουν κανέναν ασυγκίνητο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Έπαιξα τον τίτλο σε έναν Pentium II στα 350MHz με μία κάρτα Monster 3D II. Το όλο σύστημα ήταν το ίδιο όπου είχα δει και το πρώτο Colin McRae περίπου δύο χρόνια πριν, οπότε οι συγκρίσεις είναι μάλλον ασφαλείς. Το πρώτο που μου έκανε εντύπωση είναι ότι οι διαφορές στα γραφικά δεν είναι και τόσο δραματικές, παρ' ότι έχουν μεσολαβήσει δύο χρόνια. Δεύτερον, τίθεται και το θέμα της ταχύτητας. Το πρώτο Colin McRae πετούσε, ενώ το δεύτερο... χάνει. Πράγματι, αν δεν διαθέτετε κάποιο πολύ ισχυρό μηχάνημα, περιοριστείτε στη χαμηλή ανάλυση (640x480x16bit βάθος χρώματος), ώστε να μην έχετε υψηλή απώλεια frames. Σε γενικές γραμμές, περίμενα πολύ περισσότερα από άποψη γραφικών, κυρίως σε ό,τι αφορά τη λεπτομέρεια. Επίσης, με απογοήτευσαν τα γραφικά της ασφάλτου κα των χαλικιών, καθώς εμφανιζόταν ένα είδος "πιξελιάσματος".



Από τη θέση του οδηγού. Ίσως η καλύτερη και πιο ρεαλιστική κάμερα του παιχνιδιού.

Υπάρχουν όμως και στιγμές που το παιχνίδι εντυπωσιάζει. Οι συχνές αλλαγές σκηνικού, τα πολλά και διαφορετικά καιρικά φαινόμενα (βροχή-χιόνι), τα ποικίλα εναλλασσόμενα τοπία (ειδικά στην Ελλάδα με τον καταπληκτικό απογευματινό ήλιο) είναι features που δεν θα αφήσουν κανέναν ασυγκίνητο.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα ποιοτικός - θα υποστήριζα ότι είναι από τους καλύτερους που έχουν παρουσιαστεί ως σήμερα. Τα "μουγκρητά" των αυτοκινήτων είναι άκρως ρεαλιστικά, ενώ η φωνή του συνοδηγού δημιουργεί την απαραίτητη για τέτοιο παιχνίδι ένταση. Ειδικά όταν η μία στροφή διαδέχεται την άλλη σε χρόνο... dt και εσείς οδηγείτε προσπαθώντας να μείνετε συγκεντρωμένοι στις προτροπές του συνοδηγού ("3 left into 2 right through narrow gate, rocks, hairpin right" κ.λπ.), το κλίμα είναι κάτι παραπάνω από τεταμένο. Ιδιαίτερη αναφορά αξίζει στη δουλειά που έχει γίνει στο Focus, καθώς ο τρόπος που συνδυάζονται οι ήχοι της μηχανής με τα ηλεκτρικά του αυτοκινήτου ("τζζζ") είναι καταπληκτικός.

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟ MULTIPLAYER

Το παιχνίδι υποστηρίζει όντως εντυπωσιακό network play, ειδικά για τίτλο της κατηγορίας του. Συγκεκριμένα, υποστηρίζει τα ακόλουθα πρωτόκολλα:

ΤΑ... ΚΤΗΝΑΚΙΑ ΤΟΥ COLIN McRAE 2

Ιδού όλα τα αυτοκίνητα του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων και των κρυφών.



Toyota Corolla: **299 ίπποι, turbo drive και 4x4 κίνηση.**



Subaru Impreza: **300 άλογα "τουρμπάτα" και κίνηση στους 4 τροχούς, με βάρος λίγο πάνω από 1.200 κιλά.**



Lancia Stratos: **500 άλογα, και με βάρος κάτω του ενός τόνου! Ενα από τα πλέον εντυπωσιακά κρυφά αυτοκίνητα.**



Sierra Cosworth: **Το θρυλικό Cosworth δεν θα μπορούσε να λείψει! Κρυφό αυτοκίνητο που πρέπει οπωσδήποτε να ξεκλειδώσετε.**



Seat Cordoba: **Οχι η καλύτερη επιλογή, αλλά τα 315 άλογά του δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητα.**



Ford Puma: **Ισως το πιο cool κρυφό αυτοκίνητο του παιχνιδιού! Απολαυστικό (αν και λίγο ατίθασο) στην οδήγηση.**



Mitshubishi Lancer: **Το θρυλικό Evo δεν θα μπορούσε να απουσιάσει!**



Mini Cooper: **Μπορεί να μην είναι το πιο γρήγορο (μόλις 120 άλογα), αλλά είναι σίγουρα το πιο ελαφρύ (550 κιλά).**



MG Metro 6R4: **410 ατμοσφαιρικά άλογα σε ακόμα ένα εντυπωσιακό κρυφό αυτοκίνητο.**



Lancia Integrale: **Ισως το πιο ιστορικό rally αυτοκίνητο όλων των εποχών. 345 άλογα και 4x4 κίνηση.**



Ford Focus: **Είναι απλώς το καλύτερο αυτοκίνητο του παιχνιδιού.**



Peugeot 206: **Ισως το πιο κομψό rally car του τίτλου.**

IPX: Υποστηρίζει 2 έως και 8 (!) παίκτες. Προβλέπεται πραγματικό on-line rally!

TCP/IP: Επίσης 2 έως και 8 παίκτες με 2 ή περισσότερους υπολογιστές.

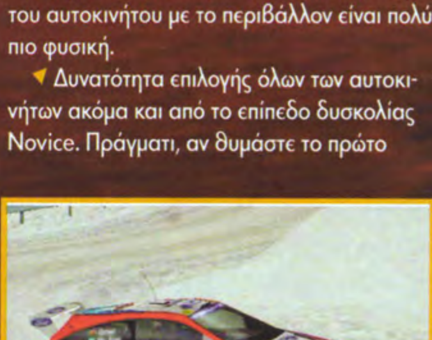
MODEM: Υποστηρίζει παιχνίδι 2 παικτών. Απαιτείται modem 56Kbps ή γρηγορότερο.

SERIAL CABLE: Μέχρι 2 παίκτες σε 2 υπολογιστές συνδεδεμένους με το γνωστό null modem cable.

COLIN McRAE vs COLIN McRAE 2

Σε γενικές γραμμές, η game engine που χρησιμοποιήθηκε στο πρώτο Colin είναι ίδια με εκείνη που ακολουθείται στο sequel, τόσο μέσα στις διαδρομές όσο και έξω από αυτές. Οι κυριότερες διαφορές που παρατηρούνται είναι οι εξής:

- Πολύ περισσότερες διαδρομές σε σχέση με τον πρώτο τίτλο. Πράγματι, στο πρώτο Colin κάθε χώρα διέθετε γύρω στις έξι διαδρομές για να τρέξετε. Τώρα παρουσιάζονται οκτώ με δέκα. Ορισμένες μάλιστα είναι ίδιες (όπως η διαδρομή στην Αυστραλία, όπου τρέχετε δίπλα από τις σιδηροδρομικές γραμμές - οι παλιοί θα θυμούνται τι εννοώ) αλλά σαφώς βελτιωμένες τόσο οπτικά όσο και από άποψη ρεαλισμού, αφού η αλληλεπίδραση του αυτοκινήτου με το περιβάλλον είναι πολύ πιο φυσική.
- Δυνατότητα επιλογής όλων των αυτοκινήτων ακόμα και από το επίπεδο δυσκολίας Novice. Πράγματι, αν θυμάστε το πρώτο McRae, στο χαμηλότερο επίπεδο δυσκολίας δεν μπορούσατε να επιλέξετε τα μεγαθήρια, όπως το Impreza, αλλά... τη βγάζατε με κάτι Skoda Felicia! Δεν ήταν και άσχημα, αλλά έχει κάποια διαφορά, όπως και να το κάνουμε! Στο Colin 2 μπορείτε εξαρχής να ξεκινήσετε με τα δυνατά αυτοκίνητα ακόμα και στο επίπεδο δυσκολίας Novice. Βέβαια, έτσι υπάρχουν συνολικά λιγότερα αυτοκίνητα (δεν συνυπολογίζονται τα κρυφά που ξεκλειδώνετε) αλλά, πιστέψτε με, επιτυγχάνουν τέτοιες επιδόσεις, ώστε δεν θα σας λείψουν τα αυτοκίνητα μικρότερης κατηγορίας.
- Περισσότερη λεπτομέρεια στο car setup και repair. Αυτό βέβαια σημαίνει μεγαλύτερη δυσκολία αλλά και υψηλότερο ρεαλισμό.
- Μεγαλύτερες διαδρομές. Υπάρχουν διαδρομές που όντως δείχνουν ατέλειωτες και, σε συνδυασμό με τις υπάρχουσες δυσκολίες, κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο δύσκολο, καθώς ένα λάθος την τελευταία στιγμή μπορεί να σας κοστίσει μία θέση στην κα-



Το Focus τα δίνει όλα στη στροφή.



Ο Κράτσας κυνηγά έναν συντάκτη που καθυστέρησε το άρθρο του.



Παγοδρομίες!!!

τάταξη αλλά και λίγες... νευρώσεις. Πάντως έτσι το παιχνίδι είναι πολύ πιο ανθεκτικό στο χρόνο.

- Περισσότερο βατό επίπεδο Novice. Οσοι έχουν παίξει το Colin θα εκπλαγούν, όταν από την πρώτη κιόλας πίστα στο Colin 2, μετά από ένα-δύο check points θα βρίσκονται χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια ουκ ολίγα δευτερόλεπτα μπροστά από τους άλλους οδηγούς. Βέβαια, μην αναθαρρείτε, αφού το επίπεδο δυσκολίας Intermediate κρύβει μεγάλες προκλήσεις, ίσως μεγαλύτερες από εκείνες στο πρώτο McRae.
- Περισσότερη ευκολία στο χειρισμό των αυτοκινήτων - το στοιχείο arcade που ανέφερα και προηγουμένως. Αυτό πάντως, κατά την προσωπική μου άποψη, δεν συγκαταλέγεται στα θετικά του τίτλου, αφού, όπως και να γίνει, ο χειρισμός τέτοιων θηρίων δεν είναι μία δουλειά για όλους! Η Codemasters βέβαια το αντιμετωπίζει διαφορετικά, καθώς ενδιαφέρεται να βάλει το παιχνίδι στη βιβλιοθήκη όλων (δεν ξέρω αν με αντιλαμβάνεστε...).

ΤΟ COLIN McRAE 2 ΣΤΟ INTERNET

Για περισσότερες πληροφορίες για το νέο δημιούργημα της Codemasters μπορείτε να απευθυνθείτε στο site του παιχνιδιού http://codemastersusa.com/cmr2/. Εκεί θα βρείτε το καθιερωμένο demo για download, ενδιαφέροντα screenshots (μερικά είναι τόσο εντυπωσιακά που τα συμπεριέλαβα στο άρθρο), καθώς και ένα patch.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Πρόκειται όντως για ένα πολύ δυνατό τίτλο, που θα έχει μεγάλη απήχηση στους φίλους των rally sims και γενικά των τίτλων driving. Μπορεί να μην προσφέρει το μεγαλύτερο δυνατό ρεαλισμό στην κατηγορία του (κάτι απίστευτο, αν αναλογιστούμε τις εντυπώσεις και τις προσδοκίες που άφησε το πρώτο Colin McRae), αλλά είναι ένα ιδιαίτερα προσεγμένο παιχνίδι, που μεταφέρει στις οθόνες μας μία πραγματική εμπειρία rally. Με πολύ περισσότερες πίστες σχεδόν από κάθε άλλο ανταγωνιστικό παιχνίδι και πολλές και δυνατές συγκινήσεις, αποτελεί άξιο διάδοχο του θρυλικού Colin McRae. Είναι γρήγορο, δυνατό και δύσκολο. Ανεβάζει την αδρεναλίνη και προσφέρει υψηλή replayability. Σίγουρα εμφανίζει αντοχή στο χρόνο, και μάλιστα θα υποστήριζα πολύ υψηλή για τίτλο της κατηγορίας του, αφού ο συνδυασμός των πολλών διαδρομών με τις δυσκολίες που παρουσιάζει η καθεμία δεν θα σας αφήνουν να ξεκολλήσετε, μέχρι να κατακτήσετε επιτέλους την πρώτη θέση. Επίσης, η ύπαρξη του επιπέδου δυσκολίας Novice κάνει προσιτό τον τίτλο ακόμα και στους άπειρους παίκτες. Η αληθινή πρόκληση όμως είναι το επίπεδο Intermediate, καθώς η κατάκτηση της πρώτης θέσης είναι αρκετά επίπονη. Δεν είμαι σε θέση να κατατάξω το παιχνίδι ως το νέο βασιλιά των rally sims (κατηγορία που ευδοκιμεί τον τελευταίο χρόνο), αλλά σίγουρα είναι ένας εκ των κορυφαίων τίτλων και σε κάθε περίπτωση αξίζει τα λεφτά του.

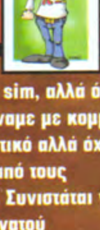
PC



Ο παλαιός κυρίαρχος, το "απίθασο" Subaru Impreza. Όχι ότι και πάλι δεν είναι καλό.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	92

89



Πολύ δυνατό rally sim, αλλά όχι ο τίτλος που περιμέναμε με κομμένη την ανάσα. Ρεαλιστικό αλλά όχι τόσο όσο μερικοί από τους ανταγωνιστές του. Συνιστάται για κατόχους πολύ δυνατού μηχανήματος, προκειμένου να το απολαύσουν 100%.

realMyst

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Το πρώτο που σε μαγνητίζει είναι τα φοβερά γραφικά του. Κυριολεκτικά σε ζαλίζουν. Αμέσως μετά τα σχεδόν απίστευτα ηχητικά εφέ. Οι ήχοι της θάλασσας που χτυπά βίαια πάνω στην αποβάθρα παράλληλα με μία συμφωνική μουσική που ακούγεται στο background σε αιχμαλωτίζουν και σε μεταφέρουν σε έναν κόσμο πολύ μακρινό. Δεν κάθεσαι πια μπροστά στον υπολογιστή σου. Οτιδήποτε βλέπεις και αντιλαμβάνεσαι είναι πανέμορφο, γεμάτο φως, ολοζώντανο. Βρίσκεσαι πια μέσα στον υπολογιστή σου, σε ένα μυστηριώδες νησί και η περιπέτειά σου μόλις έχει αρχίσει. Καλώς ήλθατε στον απίστευτο, μαγευτικό κόσμο του realMYST.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

CYAN/MATTEL
(http://www.realmyst.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 450MHz, 64MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 6x CD-ROM drive, 16MB κάρτα γραφικών με 3D acceleration και DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 75MB στο σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Κάποτε η ιστορία θα γράφει: Στην αρχή (1994, το παρουσιάσαμε στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου του ίδιου χρόνου) υπήρχε το Myst. Αρκετά χρόνια αργότερα εμφανίστηκε το Myst: Masterpiece Edition (1999, το παρουσιάσαμε στο τεύχος Νοεμβρίου του ίδιου χρόνου) και το 2000 το realMYST.

Το 1993, στην καλοκαιρινή έκθεση των computer games στην Αμερική, εμφανίζονται οι πρώτες εικόνες και το πρώτο demo του Myst. Ολοι ξετρελαίνονται και χωρίς κανέναν δισταγμό τού δίνουν το βραβείο της καλύτερης αναμενόμενης παραγωγής. Το παιχνίδι, όταν κυκλοφόρησε, σάρωσε όλα τα βραβεία και έκτοτε σαρώνει και όλες τις πωλήσεις. Είναι μακράν το πρώτο σε πωλήσεις computer game στην ιστορία του χώρου. Για 5 ολόκληρα χρόνια ήταν συνέχεια στην πρώτη δεκάδα των παιχνιδιών με τις μεγαλύτερες πωλήσεις, που κυκλοφορεί κάθε μήνα.

Αν ήταν να πάω σε έναν τόπο μακρινό και μπορούσα να πάρω μαζί μου ΜΟΝΟ δύο παιχνίδια, αυτά θα ήταν τα MYST και RIVEN. Και μόνο αυτό πρέπει να λέει πολλά. Τα δύο αδέλφια, Rand και Robyn Miller, είχαν ένα εκπληκτικό όραμα, τον κόσμο των D'ni και του Myst. Είναι τόσο τέλειος, τόσο πρωτότυπος, τόσο έξυπνα δομημένος, που σίγουρα κατατάσσεται ανάμεσα στα καλύτερα δείγματα επιστημονικής φαντασίας με την ευρεία έννοια του όρου.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στο παιχνίδι ξεκινάς πέφτοντας σε ένα άνοιγμα του χωροχρόνου. Η εκπληκτική φωνή του Atrus, εφευρέτη και δημιουργού βιβλίων τηλεμεταφοράς σε άγνωστους κόσμους, διαπερνά όλο το είναι σου καθώς πέφτεις. Ο Atrus πέρασε μεγάλο τμήμα της ζωής του εξερευνώντας τους νέους αυτούς κόσμους, στους οποίους έφτανε μέσω των βιβλίων του. Οι κόσμοι αυτοί καταγράφονται ως "Ages". Γυρνώντας από μία τέτοια εξερεύνηση ανακαλύπτει ότι η γυναίκα του έχει εξαφανιστεί - θύμα απαγωγής του πατέρα του όπως μαθαίνουμε στη συνέχεια του Myst, το εκπληκτικό Riven. Σαν να μην έφτανε αυτό, διαπιστώνει ότι οι δυο γιοι του, Sirus and Ackinar, κατέστρεψαν το μεγαλύτερο μέρος των πολύτιμων βιβλίων του. Χωρίς χρονοτριβή τούς αιχμαλωτίζει σε δύο βιβλία - φυλακές.

Ενα τέτοιο βιβλίο χρονομεταφοράς βρίσκεται μπροστά σου καθώς γλιστράς μέσα στο χωροχρόνο. Το ανοίγεις και έκπληκτος βλέπεις ένα παράξενο νησί. Χωρίς να το πολυκαταλάβεις μεταφέρεσαι σε αυτό. Η περιπέτειά σου μόλις άρχισε...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το realMYST είναι επανασχεδιασμένο με real time 3D γραφικά. Αυτό το πλήρως 3D περιβάλλον είναι η πιο σημαντική αλλαγή που περιέχει το παιχνίδι σε σχέση με το πρωτότυπο. Αν δεν δεις τα





O Atrus στο φινάλε του παιχνιδιού.

γραφικά του παιχνιδιού δεν μπορείς να καταλάβεις περί τίνος πρόκειται. Αν και δεν είμαι θαυμαστής των 3D κόσμων, η λεπτομέρεια που υπάρχει στα γραφικά είναι απίστευτη για τα δεδομένα των παιχνιδιών του είδους και πλησιάζουν πολύ σε ποιότητα αυτά του πρωτότυπου, ενώ όσον αφορά στα βίντεο είναι εξαιρετικής ποιότητας. Τα γραφικά τρέχουν μέχρι και στην ανάλυση 1.600x1.200, κάτι το πρωτοφανές για adventure game.

Το 3D περιβάλλον του παιχνιδιού κυριολεκτικά ζαλίζει. Υπάρχει κανονικός κύκλος ημέρας - νύχτας, που επηρεάζει το συνολικό φωτισμό των χώρων, καθώς και αλλαγή των καιρικών φαινομένων. Αυτά όμως που με εντυπωσίασαν πιο πολύ απ' όλα είναι η κίνηση της θάλασσας και τα real time lighting και ambient εφέ. Ειλικρινά δεν έχω δει κανένα άλλο παιχνίδι που να προσεγγίζει έστω την ποιότητα των εφέ του realMYST. Στο σημείο αυτό πρέπει να πούμε ότι η Cyan αγόρασε την ιαπωνική εταιρεία Sunsoft ειδικά για να σχεδιάσει τα 3D γραφικά του παιχνιδιού και απ' ό,τι φαίνεται έκανε διάνα στην επιλογή της.

Από την άλλη ο background ήχος και τα ηχητικά εφέ έχουν επίσης βελτιωθεί πολύ. Ο ήχος κατευθύνει πλέον τη δράση σε πολλά σημεία, αφού έχει γίνει σχεδόν κρυστάλλινος.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού έχει αλλάξει σε αρκετά σημεία. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο ESCAPE περνάς στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού. Από τις 6 θέσεις που υπάρχουν για saves, μπορείς να χρησιμοποιήσεις μόνο τις 5, διότι την άλλη τη χρησιμοποιεί αυτόματα το πρόγραμμα όταν κάνεις QUIT. Επίσης, δεν μπορείς να σώσεις απευθείας μία θέση πάνω σε μία άλλη ήδη σωσμένη. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να κάνεις πρώτα ERASE τη σωσμένη θέση πάνω στην οποία θέλεις να σώσεις και μετά να κάνεις κανονικά save πάνω στην άδεια πια θέση.

Η κίνησή σου είναι φυσικά 3D και δεν προχωρείς μέσω στατικών οθονών, όπως γίνεται στο πρωτότυπο. Οταν πρόκειται να επιδράσεις στο χώρο ο κέρσορας αλλάζει σε ένα μικρό, σφιγμένο χέρι. Για να μετακινήσεις έναν μοχλό, πρέπει να χρησιμοποιήσεις τη μέθοδο του drag & move.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Ισως το πιο σημαντικό στοιχείο του παιχνιδιού, μετά τα γραφικά του, που γίνεται άμεσα αντιληπτό από το χρήστη είναι η ατμόσφαιρά του. Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να μη νιώσετε ότι είστε εκεί, να μην προσπαθήσετε να προφυλαχθείτε από τη βροχή που πέφτει, να μην κρυώσετε στο χιονισμένο τοπίο, να μην ξεσηκωθείτε από την ανταριασμένη θάλασσα ή να μη σκύψετε όταν δείτε τις νυχτερίδες να έρχονται καταπάνω σας μέσα σε ένα τούνελ.

Η δράση του παιχνιδιού παραμένει η ίδια, μόνο που αυτή τη φορά το 3D περιβάλλον λειτουργεί καταλυτικά στη μεγαλύτερη κατανόηση των προβλημάτων, αφού τώρα πια όλα απεικονίζονται κανονικά στο χώρο.

Οι γρίφοι του παιχνιδιού ποικίλλουν σε βαθμό δυσκολίας. Θεωρώ τον κόσμο - εποχή που πας μέσω του διαστημόπλοιου ως τον πιο δύσκολο απ' όλους. Οι γρίφοι του παιχνιδιού



στηρίζονται σε μεγάλο βαθμό στην πολύ καλή ακοή από τη μεριά του χρήστη και, το κυριότερο, στην πλήρη κατανόηση των ήχων, τομέας όπου υστερώ αρκετά. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι όταν έπαιζα το Myst, το γρίφο με το πιάνο - όργανο και τους διακόπτες μέσα στο διαστημόπλοιο μου τον είχε "περάσει" ο Γιάννης Πατρίκος, ενώ τον αντίστοιχο γρίφο στο Myst: Masterpiece Edition ο Βαγγέλης Κράτσας.

Αυτή τη φορά ο κόσμος των δέντρων που είναι μέσα στη θάλασσα (mangroves trees) είναι πολύ πιο εύκολος, γιατί η κίνησή σου είναι πιο απλοποιημένη. Η δυνατότητα της περιστροφικής όρασης διευκολύνει πολύ το χρήστη.

Αυτό που πάντα θαύμαζα στο Myst, και που στο Riven πιστεύω ότι έφτασε στο απόγειό του, είναι ο απόλυτα λογικός σχεδιασμός των γρίφων του παιχνιδιού. Δεν υπάρχει τίποτα, το παραμικρό, που να είναι παράλογο. Ολα είναι τόσο έξυπνα σχεδιασμένα, τόσο καλά δεμένα μεταξύ τους, που όσο περισσότερο παίζεις το παιχνίδι τόσο πιο πολύ καταλαβαίνεις - συνειδητοποιείς τη συνολική δόμηση και το σχεδιασμό του.

Ο παίκτης που θα ασχοληθεί με το realMYST θα ανταμειφθεί με το καλύτερα



Τοποθετώντας σωστά τους κρυστάλλους θα δεις μία εικόνα του Riven.



Η τρισδιάστατη απεικόνιση της νέας εποχής RIME.

RIME: Η ΠΕΜΠΤΗ ΕΠΟΧΗ

"Rime, I have named it. A desolate age with a beauty that is quite different than I had expected or imagined. The intricate feathers of ice that fall from the sky are awe-inspiring. I feel as though I could sit and watch them for hours. And though it is cold here, like I have never experienced before, I find myself enjoying the change of temperature, for it is unlike any other place I have seen..."

Από το ημερολόγιο του Atrus

Φτάνοντας στον κόσμο του RIME, χάζεψε για λίγο τη λίμνη και παρατήρησε τους ήχους και τα "κήτη" που κολυμπούν στη λίμνη. Πήγαινε στο πλάι του μικρού κτιρίου (στ' αριστερά όπως κοιτάς) που βλέπεις μπροστά σου και άνοιξε τη στρόφιγγα. Μπες στο κτίριο. Κάνε κλικ στον μικρό κλίβανο για να ξεπαγώσεις την άλλη πόρτα. Μπες μέσα και πήγαινε στο ασανσέρ. Πειραματίσου κινώντας πρώτα το διακόπτη και μετά το μοχλό που αλλάζει τα τρία χρώματα. Παρατήρησε τα πολύ εντυπωσιακά εφέ. Μέσα στο ασανσέρ είναι ένα κόκκινο κουμπί. Πάτησέ το και το ασανσέρ περιστρέφεται. Βλέπεις το γραφείο του Atrus και το ημερολόγιό του για τον κόσμο RIME. Διάβασέ το. Πάτησε το κάτω κουμπί στο ασανσέρ. Κατεβαίνεις σε μία άλλη περιοχή. Προχώρησε και μπαίνεις σε ένα δωμάτιο όπου υπάρχει το περίφημο κρυστάλλινο βιβλίο. Διάβασε το σκίτσο πάνω στο γραφείο και μελέτησε πολύ καλά τα χρώματα και τα σχήματα που βλέπεις. Τώρα πήγαινε στο κρυστάλλινο βιβλίο. Κάνοντας κλικ σε έναν κρύσταλλο, αλλάζει κάθε φορά σχήμα, ενώ περνώντας το ποντίκι από πάνω του αλλάζει χρώμα. Βάζοντας τους κρυστάλλους όπως ακριβώς δείχνει το σκίτσο, θα δεις μια τοποθεσία από το θρυλικό RIVEN. Τώρα πια μπορείς να γυρίσεις πίσω στο νησί Myst.

σχεδιασμένο φινάλε του και κυρίως με την έξτρα εποχή που έχει προστεθεί. Μην ανησυχείτε, δεν επηρεάζει καθόλου τη βασική δράση του παιχνιδιού, αντίθετα προσδίδει στο παιχνίδι ακόμη μεγαλύτερο πλούτο.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Οσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου πρέπει να ξέρετε ότι προτιμώ τα 2D από τα 3D adventures, και, ως προς τα γραφικά, η προτίμηση μου είναι πρώτα τα 2D hand made γραφικά, μετά στα rendered photorealistic και τελευταία στα "καθαρά" 3D γραφικά. Μέχρι τώρα θεωρούσα ό,τι καλύτερο έχω δει σε 3D κόσμο το Ultima 9. Τώρα όμως τα πρωτεία παίρνει ανεπιφύλακτα το realMyst.

Παρ' ότι, όμως, ο 3D κόσμος του realMyst με έκανε να μείνω πολλές φορές με το στόμα ανοιχτό, μη μπορώντας να πιστέψω στα τρομερά εφέ που υπάρχουν στα γραφικά αλλά και στη συνολική ποιότητά τους, προτιμώ τα γραφικά του κλασικού Myst. Απλώς ταιριάζουν πιο πολύ στο στυλ μου.

Η νέα εποχή που έχει προστεθεί στο παιχνίδι δείχνει με τον καλύτερο τρόπο τις αστείρευτες δυνατότητες του απίθανου αυτού κόσμου που έχουν φτιάξει οι αδελφοί Miller. Τελικά, ό,τι και να λένε, το Myst είναι και θα παραμείνει η πιο εμπνευσμένη δημιουργία που έχει εμφανιστεί στα σύγχρονα computer games. Δείτε το πάση θυσία.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Επειδή το Myst ήταν και παραμένει ένα πολύ δύσκολο (για να μην πω εξαιρετικά δύσκολο) παιχνίδι, θα παρουσιάσω σε γενικές γραμμές τι πρέπει να κάνεις στο κεντρικό νησί του Myst.

Ανέβα προς τη βιβλιοθήκη, πάρε και διάβασε το σημείωμα που είναι έξω από αυτήν. Εξερεύνησε όλο το νησί και παρατήρησε πόσοι "διακόπτες" υπάρχουν, φροντίζοντας να βάλεις όσους μπορείς στην ΟΝ θέση. Συνολικά οι διακόπτες είναι 8 και υπάρχουν στην



Προσθέτοντας σελίδες στα βιβλία όπου είναι φυλακισμένα τα δύο αδέλφια, θα μαθαίνεις όλο και πιο πολύ τι πραγματικά θέλουν.

αποβάθρα, στο ύψωμα με τα γρανάζια, έξω από το πλανητάριο, έξω από το διαστημόπλοιο, στη μικρή "λιμνούλα" μπροστά από τη βιβλιοθήκη, στο κτίριο με το ρολόι (προς το παρόν, δεν μπορείς να πας), έξω από την ξύλινη καλύβα και έξω από το πέτρινο κτίριο που είναι απέναντι από την ξύλινη καλύβα.

Στην αποβάθρα μπες στο δωμάτιο που υπάρχει εκεί και στο "χρηματοκιβώτιο" βάλε τον αριθμό "08". Πάτα τον διακόπτη μπροστά από το μηχάνημα - projector και άκου το μήνυμα του Atrius προς την Catherine.

Στον αριστερό και δεξί τοίχο της βιβλιοθήκης υπάρχουν δύο βιβλία, ένα κόκκινο και ένα μπλε. Πρέπει να βάζεις σε αυτά τις αντίστοιχου χρώματος σελίδες που βρίσκεις για να καταλαβαίνεις όλο και περισσότερο τι σου λένε οι δύο φυλακισμένοι αδελφοί.

Διάβασε προσεκτικά τα 4 βιβλία που υπάρχουν στον απέναντι τοίχο της βιβλιοθήκης. Περιέχουν υπερπολύτιμες πληροφορίες για τους τέσσερις κόσμους που πρέπει να επισκεφθείς. Ειδικότερα κατάγραψε καλά τους αστερισμούς που υπάρχουν στο μπλε βιβλίο στο επάνω ράφι και τα πλήκτρα του πιάνου με τα νούμερα που υπάρχουν στο μπλε βιβλίο στο μεσαίο ράφι.

Κάνοντας κλικ στον πίνακα-χάρτη του νησιού παρατήρησε τον κόκκινο κύκλο πίσω από τη βιβλιοθήκη. Κάνοντας εκεί κλικ παρατήρησε ότι περιστρέφεται και ότι η γραμμή γίνεται κόκκινη σε 4 σημεία: στο διαστημόπλοιο, τα γρανάζια, το βυθισμένο πλοίο και στο δέντρο πίσω από την ξύλινη καλύβα. Αυτό σημαίνει ότι στα σημεία αυτά υπάρχουν οι 4 "πύλες" προς τους 4 κόσμους που μπορείς να επισκεφθείς.

Αφήνοντας την κόκκινη γραμμή πάνω σ' ένα από τα προαναφερθέ-





Από τον κόσμο των δέντρων και των καναλιών.



Από την εποχή του βυθισμένου πλοίου.



ντα σημεία, στρέφεις στον εσωτερικό πυργίσκο της βιβλιοθήκης προς αυτήν την πύλη. Κάθε διακόπτη που βάζεις στη θέση ON, βλέπεις και το αντίστοιχο κτίριο στο χάρτη αυτό.

Υπάρχουν δύο πίνακες που αλλάζουν τη δομή του δωματίου. Κάνοντας κλικ στον πίνακα που δείχνει μία πόρτα στη θέση της βιβλιοθήκης, η εξωτερική πόρτα κλείνει και ανοίγει μία άλλη στη θέση της βιβλιοθήκης. Από εδώ πας σε ένα ασανσέρ, το οποίο σε οδηγεί στον "πυργίσκο" πίσω από τη βιβλιοθήκη. Πάνω υπάρχουν δύο σκάλες. Αν ανεβείς σε αυτήν με το σήμα - βιβλίο, θα δεις ένα τμήμα της "πύλης" στην οποία έχεις στρέψει την κόκκινη γραμμή. Αν ανεβείς στη σκάλα με το σήμα - κλειδί θα δεις ένα ΒΑΣΙΚΟΤΑΤΟ hint που αφορά στη συγκεκριμένη "πύλη". Ο άλλος πίνακας ξαναγυρίζει το δωμάτιο - βιβλιοθήκη στην κανονική μορφή του.

Ετσι έχουμε:

1. Αφήνοντας την κόκκινη γραμμή πάνω στο διαστημόπλοιο και πηγαίνοντας πάνω στον πυργίσκο θα διαβάσεις το hint "59 volts". Πήγαινε στο μικρό πέτρινο κτίριο απέναντι από την ξύλινη καλύβα και κατέβα κάτω. Πάτα από την αριστερή κάθετο όπως κοιτάς και από πάνω προς τα κάτω τα 1ο και 3ο και από τη δεξιά κάθετο τα 3ο και 4ο. Αυτά δίνουν άθροισμα 59. Πήγαινε τώρα στο διαστημόπλοιο και άνοιξε την πόρτα. Μέσα πρέπει να βάλεις τους διακόπτες όπως δείχνει το σχεδιάγραμμα στο βιβλίο. Για όσους δεν έχουν μουσικό αυτί (όπως εγώ), μελετώντας τα πλήκτρα στο σχεδιάγραμμα πρέπει να βάλεις τον πρώτο διακόπτη στην 8η θέση (ως πρώτη μετράει η αρχική), τον δεύτερο στην 20ή θέση, τον τρίτο στην 23η θέση, τον τέταρτο στην 13η θέση και τον πέμπτο στην 6η θέση. Εγώ παιδεύτηκα αρκετά, αλλά τελικά μετρώντας και ξαναμετρώντας κατάφερα να περάσω το γρίφο. Βάζοντας σωστά τους διακόπτες και πατώντας το κουμπί, παίζει η αντίστοιχη μουσική και εμφανίζεται το σχετικό βιβλίο - πύλη.

2. Αφήνοντας την κόκκινη γραμμή πάνω στα γρανάζια και πηγαίνοντας πάνω στον πυργίσκο θα διαβάσεις το hint "2:40 - 2,2,1". Πήγαινε στον πυργίσκο - ρολόι και γύρνα τις 2 στρόφιγγες ώστε το ρολόι να δείχνει 2:40 ακριβώς (και όχι όπως τα ρολόγια μας όπου δείκτης της ώρας δεν δείχνει το 2 αλλά κάπου ανάμεσα στο 2 και το 3). Η αριστερή στρόφιγγα μετακινεί τον δείκτη των λεπτών κατά 5 θέσεις και η δεξιά τον δείκτη της ώρας κατά μία θέση (άρα 8 φορές την αριστερή και 2 φορές τη δεξιά). Πέρασε τη γέφυρα με τα γρανάζια που εμφανίζεται και βάλε στη θέση ON τον τελευταίο διακόπτη. Μπες στο κτίριο. Κάνε κλικ στον αριστερό μοχλό δύο φορές, ώστε να δείχνει 3, 1, 1. Τώρα κάνε μία φορά κλικ στον δεξί μοχλό ώστε να δείχνει 1, 2, 1. Ξανακάνε κλικ στον δεξί μοχλό και άφησέ τον μόνο όταν δείχνει 2, 2, 1 (κρατώντας το μοχλό κάτω γυρνάει μία θέση το πάνω ή το κάτω γρανάζι ανάλογα και συνέχεια το μεσαίο). Αφησέ τον και η πύλη - γρανάζια θα έχει ανοίξει. Εκεί θα δεις το σχετικό βιβλίο - πύλη.

3. Αφήνοντας την κόκκινη γραμμή πάνω στο βυθισμένο πλοίο και πηγαίνοντας πάνω στον πυργίσκο θα διαβάσεις το hint "Oct 11, 1984 10:04AM, Jan 17, 1207 5:46AM και Nov 23, 9791 6:57PM). Πήγαινε στο Πλανητάριο, μπες μέσα, κλείσε το φως, κάτσε στην καρέκλα και βάλε τις πιο πάνω ημερομηνίες. Καθεμία θα δείξει και έναν αστερισμό. Βάσει του βιβλίου που προαναφέραμε οι αστερισμοί αυτοί κατά σειρά είναι οι: φύλλο, φίδι και έντομο. Βγες, και στη μικρή "λιμνούλα" πάτα τους διακόπτες φύλλο, φίδι και έντομο. Το πλοίο στο σιντριβάνι θα ανεβεί και το ίδιο θα γίνει και με το βυθισμένο πλοίο στην αποβάθρα. Μέσα στην καμπίνα θα βρεις το σχετικό βιβλίο - πύλη.

4. Αφήνοντας την κόκκινη γραμμή πάνω στο δέντρο πίσω από την ξύλινη καλύβα και πηγαίνοντας πάνω στον πυργίσκο θα διαβάσεις το hint "724". Πήγαινε στην ξύλινη καλύβα και στο χρηματοκιβώτιο βάλε το νούμερο αυτό. Ανοιξέ το, πάρε ένα σπίρτο, άναψέ το και μ' αυτό άναψε το καζάνι στο κάτω αριστερό μέρος. Τώρα πια στρίψε την κόκκινη στρόφιγγα όλο δεξιά (πράσινο). Οταν ο ήχος του δέντρου που μετακινείται σταματήσει, γύρνα τη στρόφιγγα όλο αντίθετα (κόκκινο) και μόλις ακούσεις τον ίδιο θόρυβο, βγες πολύ γρήγορα έξω και πήγαινε στο δέντρο πίσω από την καλύβα. Αν κινηθείς γρήγορα, θα προλάβεις το άνοιγμα του δέντρου. Κάνε κλικ σε αυτό και θα κατεβείς στο υπόγειο όπου είναι το σχετικό βιβλίο - πύλη. PC







Από τη μηχανική εποχή.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	100
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90

98



Το κορυφαίο σε πωλήσεις παιχνίδι στον κόσμο, σε μία νέα πλήρως 3D έκδοση. Στηρίζεται στον πιο ευφυή κόσμο που έχει εμφανιστεί σε computer game.

WARM UP!

Warm up στη γλώσσα του μηχανοκίνητου αθλητισμού ονομάζεται η διαδικασία μέσω της οποίας οι οδηγοί προθερμαίνουν τα ελαστικά των αγωνιστικών τους ώστε κατά τη φάση της εκκίνησης αυτά να βρίσκονται στην καλύτερη δυνατή κατάσταση. Διόλου παράξενο, λοιπόν, που η Lankhor αποφάσισε να δώσει αυτό το όνομα στο νέο παιχνίδι της.

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Δεν πέρασε παρά μόνο ένα μικρό χρονικό διάστημα από την παρουσίαση του F1 World Grand Prix (τεύχος 129). Η Lankhor, όμως, φαίνεται να έχει κυριευθεί από αχαλίνωτη επιθυμία για δημιουργία. Γιατί πώς αλλιώς μπορεί να εξηγηθεί ικανοποιητικά η κυκλοφορία του Warm Up, που ουσιαστικά αποτελεί μία άτυπη συνέχεια του προαναφερόμενου τίτλου; Αν και το παιχνίδι φέρει τη σφραγίδα της Microids, δεν αρκεί για να μας πείσει πως πρόκειται για κάτι νέο και διαφορετικό. Οι κατασκευαστές παραμένουν οι ίδιοι. Ετσι, στάθηκα επιφυλακτικός απέναντί του και, δυστυχώς, στην πορεία δικαιώθηκα από τα όσα φοβερά και τρομερά συνάντησα κατά την ενασχόλησή μου μαζί του.

ΞΑΝΑΖΕΣΤΑΜΕΝΗ ΣΟΥΠΑ...

Το παιχνίδι πραγματεύεται αγώνες φόρμουλα, κάτι αναμενόμενο αφού ήδη σας ανέφερα ποιοι το κατασκεύασαν. Το στοιχείο όμως που το διαφοροποιεί από τα προηγούμενα (επιτρέψτε μου να πω της σειράς) παιχνίδια είναι ότι δεν θα συναντήσετε σε αυτό γνωστές ομάδες και οδηγούς. Πρόκειται για έναν εναλλακτικό τρόπο προσέγγισης των αγώνων, στον οποίο -απ' ό,τι κατάλαβα- στηρίζει τους λόγους ύπαρξής του ο εν λόγω τίτλος. Βέβαια, γνωρίζοντας εκ των προτέρων ότι λίγοι θα "φάνε" το συγκεκριμένο τέχνασμα, οι δημιουργοί του φρόντισαν να τονώσουν τα γραφικά του, σε μια προσπάθεια να σερβιριστεί όσο το δυνατόν πιο έντεχνα η ξαναζεσταμένη σούπα. Φαίνεται ότι η συνταγή αυτή αποδίδει, αφού όλοι όσοι κυκλοφορούν παιχνίδια σε συνέχειες έχουν υιοθετήσει αυτή την τακτική (βλ. EA Sports). Πάντως, για να είμαι δίκαιος και κρίνοντας αμερόληπτα, οφείλω να ομολογήσω ότι οι βελτιώσεις σε αυτό τον τομέα είναι θεαματικές. Καταρχήν, υλοποιούνται δυνατότητες που ενσωματώνουν οι κάρτες επιτάχυνσης τρισδιάστατων γραφικών τελευταίας γενιάς. Hardware transform & Lighting, Texture compression S3TC, Bummapping, Guard banding clipping αλλά και τα σετ εντολών Intel MMX & AMD 3dNow! για τους αντίστοιχους επεξεργαστές είναι παρόντα για να στηρίξουν τη δύναμη της εικόνας. Οπως καταλαβαίνετε, εάν διαθέτετε κάρτα και επεξεργαστή που υποστηρίζουν κάποια από τα παραπάνω χαρακτηριστικά, θα απολαύσετε εκπληκτικά γραφικά. Ιδίως η απεικόνιση επί της οθόνης των αγωνιστικών μονοθέσιων "δίνει ρέστα", καθώς κάθε μοντέλο αποτελείται από 8.500 πολύγωνα, αμαξώματα που ζαλίζουν με τη γυαλάδα τους, φανταστικά χρώματα, λεπτομερής σχεδίαση και ασύλληπτα εφέ. Εντυπωσιάστηκα παρατηρώντας ότι κατά τη διαδικασία του φρεναρίσματος οι εσωτερικοί δίσκοι στους τροχούς "άναβαν" από την τριβή, με αποτέλεσμα να απλώνεται το ερυθρό χρώμα στην επιφάνειά τους, αλλά και από την εικόνα των σπινθήρων που δημιουργούνται κατά την επαφή των αμαξωμάτων με την άσφαλτο της πίστας. Αρχικά εκτινάζο-

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
LANKHOR/MICROIDS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium MMX 233, 32MB RAM, CD-ROM drive, 3D accelerator 4MB, 33MB HD



Συνωστισμός σε φάση εκκίνησης.





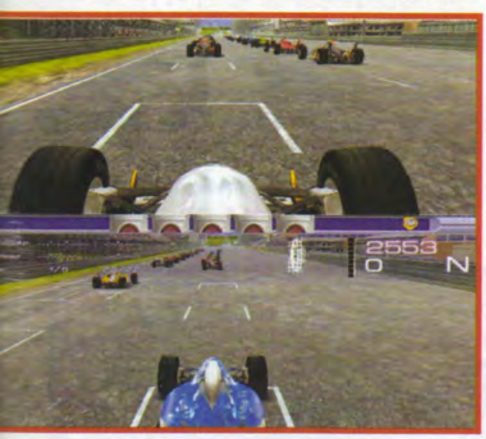
Κυνηγώντας το αυτοκίνητο-φάντασμα (λέγε με ghost car).



Οδήγηση με βροχή! Σκέφτεστε τίποτα... χειρότερο;

νται ψηλά για να πέσουν στη συνέχεια και να αναπηδήσουν μερικές φορές, ώσπου τελικά να σβήσουν. Ακόμα ένα σημείο που με εντυπωσίασε αφορά στην απεικόνιση της ασφάλτου με την οποία έχουν επιστρωθεί οι πίστες. Ο,τι καλύτερο έχω αντικρίσει μέχρι τώρα στον τομέα αυτό. Αξίζει πράγματι να το δείτε.

Ομως το μεγαλείο των γραφικών δείχνει να εξαντλείται στα όσα προανέφερα. Τούτο διότι, εξετάζοντας την ποιότητα των υπόλοιπων γραφικών, διαπιστώνουμε, για παράδειγμα, ότι οι πίστες είναι καλοσχεδιασμένες και μάλιστα σε ορισμένες εξ αυτών χρησιμοποιούνται φωτορεαλιστικά γραφικά για την απόδοση του ορίζοντα, όμως σε καμία περίπτωση δεν αγγίζουν τη μεγαλοπρέπεια των μονοθέσιων. Προσθήκες όπως αερόστατα και διάφορα αντικείμενα που πλαισιώνουν τις διαδρομές τους είναι μεν ευπρόσδεκτα, αλλά απλώς διασκεδάζουν τις εντυπώσεις. Ο τετραγωνισμός είναι έκδηλος τόσο στις κερκίδες με τους θεατές όσο και στα κτίρια, που ορθώνουν το ανάστημά τους παραπλεύρως.



Διαιρούμενη οθόνη για δυνατές αναμετρήσεις με κάποιον φίλο ή και εχθρό!

Οσο για τη βλάστηση που καλύπτει τον περιβάλλοντα χώρο, δείχνει ψεύτικη, στερώντας την αίσθηση μίας ρεαλιστικής ατμόσφαιρας.

ARCADE 'H SIMULATION MODE;

Επιλέγοντας το Arcade mode θα πρέπει ο παίκτης να τερματίσει 17 συνεχόμενες πίστες, επιδιώκοντας τη συλλογή των πόντων που θα του επιτρέψουν να συμπεριληφθεί στη "Hall Of Fame" του παιχνιδιού. Για να περάσει κάποιος από τη μια πίστα στην επόμενη, θα πρέπει, μέσα σε προκαθορισμένο αριθμό γύρων, να προσπεράσει έναν αριθμό αντιπάλων που διαφέρει, βεβαίως, από πίστα σε πίστα. Εννοείται ότι η πρόκληση αυξάνεται καθώς το παιχνίδι προχωρεί. Το στήσιμο των αυτοκινήτων είναι προκαθορισμένο και γενικά δεν έχετε να ανησυχείτε για τίποτα, παρά μόνο για την επίτευξη της καλύτερης επίδοσης στην πίστα. Ο προσανατολισμός αυτού του τύπου παιχνιδιού στη διασκέδαση και η έμφαση που δίνεται σε αυτήν εκδηλώνονται και από την ύπαρξη ενός πλήκτρου "Turbo". Με αυτό ο παίκτης μπορεί για κάποια δευτερόλεπτα να κινηθεί εκρηκτικά γρήγορα, προσπερνώντας τους αντιπάλους του (μήπως σας θυμίζει κάτι από Turbo Outrun και Chase HQ;). Προτείνεται η χρησιμοποίησή του σε μεγάλες ευθείες, όπου η ταχύτητα δεν ανακόπτεται από την ύπαρξη στροφών κι έτσι επωφελείται ο παίκτης στο μέγιστο βαθμό, δεδομένου ότι η χρήση του εν λόγω πλήκτρου είναι περιορισμένη.

Οι σκληροπυρηνικοί παίκτες ξέρω ότι θα προσπεράσουν αδιάφορα την παραπάνω επιλογή και θα δοκιμάσουν τις ικανότητές τους στην εξομοίωση (Simulation mode). Εδώ τα πράγματα είναι σαφώς πιο δύσκολα και θα πρέπει να παιδευτεί αρκετά κάποιος για να τα καταφέρει. Τούτο διότι θα χρειαστεί να "στήσει" το μονοθέσιό του ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες κάθε πίστας. Επισκεπτόμενος την

ΚΑΜΕΡΕΣ ΟΔΗΓΗΣΗΣ

















Από τη θέση του οδηγού.

επιλογή Garage, θα έχει τη δυνατότητα να επέμβει καθολικά στα επιμέρους τμήματα του αγωνιστικού του, επιδιώκοντας τη μέγιστη απόδοση που αυτό μπορεί να σημειώσει, διαδικασία που αποτελεί πραγματικό μπελά για τους αδαείς, αφού -όπως και να το κάνουμε- απαιτεί αρκετές και ειδικές γνώσεις. Η πίεση των ελαστικών, η ρύθμιση των φρένων και των αναρτήσεων, η αεροδυναμική του μονοθέσιου, καθώς και οι ρυθμίσεις του κιβωτίου των ταχυτήτων είναι μερικά μόνο από τα σημεία που θα πρέπει να τύχουν της φροντίδας σας. Μήπως, τελικά, χρειάζεται η πρόσληψη ενός μηχανικού για να αντεπεξέλθει κάποιος στις απαιτήσεις του παιχνιδιού ή πρέπει να ξανασκεφτούμε πιο σοβαρά την επιλογή Arcade;

ΠΑΝΤΩΣ, ΑΝ ΕΠΙΜΕΝΕΤΕ...

...ύστερα από όλα αυτά στην επιλογή της εξομοίωσης, θα πρέπει να σας πληροφορήσω ότι περιλαμβάνει υποεπιλογές που αναλαμβάνουν να σας εισαγάγουν όσο πιο ανώδυνα γίνεται στη σκληρή πραγματικότητα ενός πλήρους πρωταθλήματος.

Τρέξτε σε μεμονωμένο αγώνα, στην πίστα της επιλογής σας, παρακάμπτοντας τις προκριματικές φάσεις (free-practise, qualifying, warm-up) και χρησιμοποιώντας τις ήδη υπάρχουσες ρυθμίσεις του αγωνιστικού σας, μέσω της επιλογής Quick Race. Κυνηγήστε το φάντασμα του εαυτού σας (ghost car), επιδιώκοντας το σπάσιμο του χρονόμετρου, μέσω της επιλογής Ghost Chase ή πάρτε μια πρώτη γεύση από αγώνα πρωταθλήματος, συμμετέχοντας σε όλες τις φάσεις αυτού, μέσω της επιλογής Grand Prix. Εδώ, εκτός των επιμέρους δοκιμαστικών και προκριματικών φάσεων, συναντάμε μια άκρως ενδιαφέρουσα και χρήσιμη επιλογή με την ονομασία "Presentation", μέσω της οποίας εξοικειωνόμαστε με την πίστα στην οποία θα πραγματοποιήσουμε τον αγώνα μας. Από τη θέση του οδηγού του μονοθέσιού μας παρακολουθούμε έναν γύρο που εκτελεί ο υπολογιστής, κατά τη διάρκεια του οποίου μας επισημαίνει τις ιδιαιτερότητες της πίστας υποδεικνύοντας παράλληλα την ταχύτητα και τη γραμμή που θα πρέπει να ακολουθούμε ώστε να περατώσουμε με επιτυχία τον αγώνα. Αυτή η επιλογή αντικαθιστά κατά κάποιον τρόπο το ελικόπτερο, που αναλάμβανε στα προηγούμενα παιχνίδια της εταιρείας να μας ξεναγήσει από ψηλά στα θέλγητρα κάθε πίστας. Τέλος, υπάρχει και η επιλογή Championship, που αποτελεί την πεμπτουσία του παιχνιδιού και δεν νομίζω ότι χρειάζεται ιδιαίτερη ανάλυση παρά μόνο ιδιαίτερη εξάσκηση. Ο νοών νοήτω...

ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

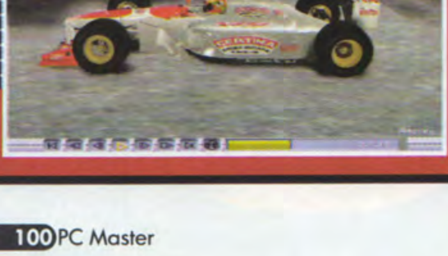
Ολα καλά με τη θεωρία. Ας δούμε όμως πώς λειτουργούν όλα αυτά στην πράξη. Το πρώτο που διαπίστωσα ήταν ότι το φυσικό μοντέλο που αναλαμβάνει την κίνηση των αντικειμένων του παιχνιδιού είναι το ίδιο που χρησιμοποιήθηκε και στο F1 World Grand Prix. Αν εξαιρέσει κανείς τα βελτιωμένα γραφικά, θα αισθανθεί πως παίζει το ίδιο παιχνίδι.

Στο Arcade mode η κίνηση δεν χαρακτηρίζεται από ρεαλισμό. Οι νόμοι της φυσικής αγνοούνται στο σύνολό τους και το μόνο που θα πρέπει να σας ενδιαφέρει εδώ είναι η ανάπτυξη μεγαλύτερης ταχύτητας για την επίτευξη του στόχου. Το μονοθέσιο στρίβει γρήγορα και σπασμωδικά, χωρίς η ορμή να ασκεί πάνω του ουσιαστική επίδραση. Ούτε βεβαίως επηρεάζεται από αστάθμητους παράγοντες, κάτι αναμενόμενο όμως, αφού η έμφαση δίνεται στη διασκέδαση και όχι στο ρεαλισμό. Ωστόσο, κατά την επιλογή της εξομοίω-

ΜΟΝΟΘΕΣΙΑ

Πάρτε μια μικρή γεύση από τα μοντέλα των μονοθέσιων που θα πιλοτάρετε!







Η συγκεκριμένη κάμερα καταγράφει λεπτομερώς την ένταση και την καταπόνηση του οδηγού.



Η πλέον διάσημη αγωνιστική στροφή όπως απεικονίζεται στο παιχνίδι.

σης (Simulation mode) θα περίμενε κανείς αισθητές διαφορές, που ναι μεν παρατηρούνται, αλλά δεν αρκούν για να χαρακτηρίσουν το παιχνίδι ως εξομοιωτή. Το μονοθέσιο συνεχίζει να αντιδρά σπασμωδικά στις εντολές μας, κάτι που με ώθησε να συμπεράνω ότι το πληκτρολόγιο δεν προτείνεται ως κατάλληλο για το χειρισμό του τίτλου. Ισως κάποιο τιμόνι να δημιουργεί διαφορετική αίσθηση, αλλά δεν είχα τη δυνατότητα να το διαπιστώσω. Σε μερικές στροφές, συγκεκριμένες πάντα, το αγωνιστικό δυστροπεί και συνήθως καταλήγει εκτός δρόμου χωρίς προφανή αιτία. Οι συγκρούσεις, πάλι, δεν αφήνουν τα σημάδια που θα περίμενε κάποιος στο αμάξωμα του μονοθέσιου. Κάποιο στράβωμα στα φτερά που υποβοηθούν στην αεροδυναμική του δεν είναι αρκετό. Πόσο μάλλον όταν έχουμε διαπιστώσει, ιδίοις όμμασι, ότι σε τέτοιους αγώνες η παραμικρή επαφή διαλύει τα εμπλεκόμενα αυτοκίνητα. Εξάλλου κρίνεται ως αστείο το θέαμα που παρουσιάζουν τα αγωνιστικά όταν βγαίνουν εκτός πορείας ή όταν ανυψώνονται ύστερα από κάποια δυνατή σύγκρουση. Καμία σχέση με την πραγματικότητα. Πώς λοιπόν να θεωρηθεί εξομοιωτής το Warm Up και πώς να ικανοποιήσει τους σκληροπυρηνικούς παίκτες του είδους;

ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Οι αγώνες είναι αρκετά σκληροί και το επίπεδο των ψηφιακών αντιπάλων υψηλό. Ως εκ τούτου κρίνεται αναγκαία η επέμβαση στα χαρακτηριστικά του μονοθέσιου ώστε να μπορέσει κάποιος να τα συναγωνιστεί με επιτυχία. Οι κανονισμοί που διέπουν τους αγώνες αυτούς ισχύουν κανονικά και αφορούν σε ποινές κάποιων δευτερολέπτων για αντικανονική οδήγηση, ακύρωση συμμετοχής κ.λπ.

Επίσης, οι προειδοποιητικές σημαίες κάνουν αισθητή την παρουσία τους, προσφέροντας μέρος της απαραίτητης πληροφόρησης για τα τεκταινόμενα στον αγωνιστικό χώρο. Η τεχνητή νοημοσύνη ικανοποιεί σε γενικές γραμμές, αφού θα παρατηρήσει κανείς τα αγωνιστικά να συμπεριφέρονται με σύνεση, ανακόπτοντας ταχύτητα όταν δεν μπορούν να προσπεράσουν και αυξάνοντας αντίστοιχα όταν πιάνουν τις μεγάλες ευθείες. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι όλα λειτουργούν τέλεια, αφού κάποιες φορές γινόμαστε μάρτυρες κωμικοτραγικών σκηνών, κάτι που αποτυπώνεται στα replays που προσφέρει το παιχνίδι. Ανάλογα με τη μνήμη που διαθέτει το σύστημά σας θα μπορέσετε να μαγνητοσκοπήσετε μέχρι κι ένα ολόκληρο Grand Prix και να το απολαύσετε αργότερα με την ησυχία σας, χρησιμοποιώντας πληθώρα από κάμερες που υπόσχονται να σας μεταφέρουν και την παραμικρή λεπτομέρειά του. Στη μέγιστη ρύθμιση των γραφικών και σε υψηλή ανάλυση θα απολαύσετε ένα άκρως συναρπαστικό θέαμα, εφάμιλλο αυτού που παρακολουθεί κανείς σε τηλεοπτικές μεταδόσεις. Μερικά σημεία που πρέπει επίσης να επισημάνουμε είναι και τα ακόλουθα:

Κατά την επιλογή της εξομοίωσης έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε παιχνίδι για δύο παίκτες με την τεχνική της διαιρούμενης οθόνης (split screen) ή δικτυακό παιχνίδι (Network).

Επίσης, η ηχητική ποιότητα του Warm Up είναι ικανοποιητική. Συμπαθητική μουσική επένδυση, άριστο άκουσμα των μηχανών των μονοθέσιων και επικοινωνία με τα pits. Τον συγκεκριμένο τομέα, όμως, τον προσπερνώ γρήγορα γιατί πιστεύω ότι σε αυτά τα παιχνίδια το gameplay είναι "όλα τα λεφτά". Τι να την κάνεις τη... συμφωνική του Μιλάνου αν το παιχνίδι δεν "λέει".

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΣ...

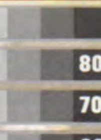
Παρουσιάζοντας το Warm Up πίστεψα ότι έκανα για δεύτερη φορά την παρουσίαση του F1 World Grand Prix. Σε τέτοιο σημείο, μάλιστα, που θεώρησα ότι ο τίτλος του υπονοεί το



ζέσταμα εκ νέου της σούπας που γευτήκαμε λίγο καιρό πριν. Ειλικρινά δεν βλέπω για ποιον λόγο θα πρέπει να το αγοράσει κάποιος που είναι ήδη κάτοχος του F1 World Grand Prix. Κάποια στιγμή πρέπει να σταματήσει αυτό το παραμύθι με τις συνέχειες των τίτλων. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	70
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	65

70



Μία από τα ίδια!

SUDDEN STRIKE

Το Sudden Strike ήταν στη λίστα μου με τα "must get" παιχνίδια εδώ και πολύ καιρό, από τη στιγμή που δόθηκε στη δημοσιότητα το πρώτο playable demo του. Ο λόγος; Επρόκειτο για ένα αρκετά ρεαλιστικό real time strategy, τοποθετημένο στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, με καλά γραφικά και, το κυριότερο, εύκολο χειρισμό. Ομως, το παιχνίδι διακρίνεται επίσης για τη δυσκολία του, που μου θύμισε αυτήν του Commandos... Το αν αυτό είναι θετικό ή αρνητικό θα το εξετάσουμε στις επόμενες σελίδες.

του Γιώργου Κυριακού (1st Lieutenant)
federal@ath.forthnet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CDV/FIREGLOW

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200 με 32MB RAM, συμβατή DirectX κάρτα γραφικών και Windows 95/98/2000/ME και NT.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το γεγονός ότι το παιχνίδι κυκλοφόρησε λίγες μέρες μετά το Red Alert 2 το θεωρώ ατυχές, αφού η άφιξή του άφησε αδιάφορους πολλούς οπαδούς των RTS. Είναι κρίμα διότι ένα τέτοιο παιχνίδι, δημιουργημένο σε μία ευρωπαϊκή χώρα όπως η Γερμανία, χρειάζεται όλη τη διαφήμιση που μπορεί να έχει. Τέλος πάντων, το Sudden Strike είναι εδώ για να το κρίνουμε όπως όλα τα παιχνίδια του είδους του.

ΕΤΟΙΜΟ ΣΕΝΑΡΙΟ - ΠΛΕΥΡΕΣ

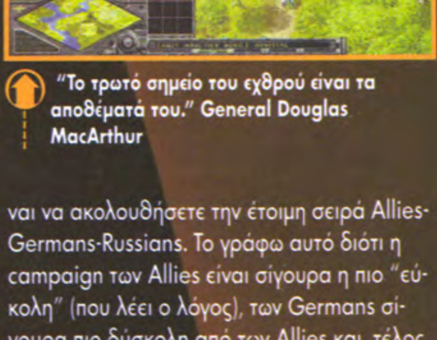
Τι συνέβη στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο πάνω κάτω όλοι το γνωρίζουμε. Από το 1939 μέχρι το 1945 γεγονότα όπως η μάχη της Βρετανίας, η καταστροφή του Pearl Harbor, η μάχη του Στάλινγκραντ, ο πόλεμος της Ερήμου, η D-Day και η ρίψη δύο ατομικών βομβών πέρασαν στην πολεμική ιστορία του 20ού αιώνα. Οι αποστολές του Sudden Strike διαδραματίζονται κατά τη διάρκεια ξεχωριστών περιόδων του πολέμου, ανάλογα με το ποια πλευρά θα επιλέξετε στην αρχή του παιχνιδιού. Το παιχνίδι προσφέρει τη διοίκηση των συμμαχικών, των γερμανικών αλλά και των ρωσικών στρατευμάτων μέσα από τρεις διαφορετικές campaigns. Εάν διαλέξετε Allies, δεν θα περιοριστείτε στις δυνάμεις μόνο μίας χώρας όπως η Αγγλία, αλλά θα οδηγήσετε στη μάχη ακόμα και Αμερικανούς ή Γάλλους. Η συγκεκριμένη campaign των Συμμάχων τοποθετείται χρονολογικά λίγο πριν από την πασίγνωστη D-Day, δηλαδή την μέρα του Ιουνίου του 1944, όταν τα συμμαχικά στρατεύματα αποβιβάστηκαν στη Νορμανδία.

Η αντίστοιχη campaign των Γερμανών δίνει την ευκαιρία στον παίκτη να ηγηθεί του στρατού που στάλθηκε στο ανατολικό μέτωπο για να εισβάλει στη Ρωσία το 1941 (Επιχείρηση Barbarossa). Η εισβολή αυτή γνώρισε απίστευτη επιτυχία από την πρώτη κιόλας μέρα, αλλά απέτυχε αργότερα όταν ο βαρύς χειμώνας ήρθε νωρίς στη Ρωσία. Η τρίτη και τελευταία campaign αφορά φυσικά στους Ρώσους, οι οποίοι πρέπει να προστατεύσουν τη Μητέρα Ρωσία από τους Γερμανούς που προχωρούν προς τη Μόσχα... Κάπου εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι όλες αυτές οι campaigns μπορούν να παιχθούν με οποιαδήποτε σειρά (αυτό δεν ισχύει, φυσικά, και για τις αποστολές αυτών), αλλά καλό είναι να ακολουθήσετε την έτοιμη σειρά Allies-Germans-Russians. Το γράφω αυτό διότι η campaign των Allies είναι σίγουρα η πιο "εύκολη" (που λέει ο λόγος), των Germans σίγουρα πιο δύσκολη από των Allies και, τέλος, στην campain των Russians οι πιθανότητες νίκης είναι μετρημένες στα δάχτυλα του ενός





"Ημουν τόσο αδύναμος να αμυνθώ, ώστε επιτέθηκα." General Robert E. Lee



"Το τρωτό σημείο του εχθρού είναι τα αποθέματά του." General Douglas MacArthur



"Ευκινησία, ταχύτητα, έμμεση προσέγγιση." Colonel General Hans Guderian



"Στην προετοιμασία για τη μάχη έχω δει πως τα σχέδια είναι άχρηστα, αλλά ο σχεδιασμός απαραίτητος." General Dwight D. Eisenhower

χεριού (όπως και στην πραγματικότητα). Προτού επιχειρήσετε να ξεκινήσετε τη συγκεκριμένη campaign, ετοιμάστε λίγη βότκα και έχετέ τη δίπλα σας για να συνέλθετε από το σοκ μόλις δείτε το πυροβολικό του Άξονα να χτυπάει τη βάση σας ανελέητα! Παρόλο, όμως, που το παιχνίδι βασίζεται σε ιστορικά δεδομένα, πολλές αποστολές δεν αντιστοιχούν στα πραγματικά γεγονότα (ήταν όμως κάτι το οποίο είχε υποσχεθεί η εταιρεία!). Τέλος πάντων...

Αν δεν έχετε όρεξη για αποστολές που είναι μέρος κάποιας campaign, τότε υπάρχει η επιλογή Single Missions με μερικές έτοιμες αποστολές, σε στιλ Skirmish, για προπόνηση. Είναι αρκετά πιο εύκολες, με εξαίρεση δυο-τρεις, όπως η πίστα Saving Private Bryan (!), η οποία είναι σκέτη αντιγραφή από το τρομερό έργο του Spielberg. Και όταν λέμε αντιγραφή το εννοούμε, αφού τα γεγονότα είναι ακριβώς τα ίδια! Προσέξτε περίπτωση: Η αποστολή ξεκινάει λίγα λεπτά πριν από την άφιξη των συμμαχικών μεταγωγικών στην παραλία Omaha. Εσείς είστε υπεύθυνος ενός συγκεκριμένου σημείου της παραλίας. Με το που βγαίνουν οι άνδρες σας (μιλάμε για πολύ λαό), θερίζονται φυσικά με τη μία από τα πολυβολεία και τους όλμους, αλλά ταυτόχρονα έρχονται συνεχώς μεταγωγικά που σας ενισχύουν με περισσότερο ανθρώπινο δυναμικό. Τέλος πάντων, αν καταφέρετε να περάσετε κάνα Machine Gunner από πίσω από τα πολυβολεία και κάνα Flamethrower, θα είστε τυχεροί. Μόλις η μάχη τελειώσει, αναλαμβάνετε τη διοίκηση μίας πενταμελούς ομάδας που πρέπει να βρει τον Bryan για τους γνωστούς λόγους (σκοτώθηκαν οι τρεις αδελφοί του και πρέπει να γυρίσει στη μητέρα του - θα κλάψω). Δεν θέλω να πω περισσότερα, αλλά τα γεγονότα είναι ακριβώς τα ίδια - ακόμα και η τελική μάχη στην ερειπωμένη πόλη! Χμ, μυρίζομαι μηνύσεις...

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Τι ακριβώς είναι το Sudden Strike; Το ξέρουμε ότι είναι ακόμα ένα RTS, αλλά είναι στο στυλ των C&C ή του Starcraft που απαιτούν την ανάπτυξη βάσεων και την παραγωγή μονάδων; Η απάντηση είναι όχι. Το Sudden Strike είναι ένα παιχνίδι που περιέχει μόνο non-productive αποστολές, στις οποίες ο παίκτης πρέπει να τα βγάλει πέρα μόνο με τις μονάδες που υπάρχουν όταν αρχίζει η αποστολή. Ναι, σε μερικές περιπτώσεις, η αρχική δύναμη θα ενισχύεται με νέες μονάδες που θα μπαίνουν στο χάρτη, αλλά να θυμάστε ότι δεν είναι... κατόπιν παραγγελίας από μέρους σας (ήτοι, το πρόγραμμα αποφασίζει πότε, πού και αν θα στείλει έξτρα μονάδες). Εξαίρεση σε αυτόν τον κανόνα αποτελούν οι αλεξιπτωτιστές, οι οποίοι μπορούν να προσγειωθούν όπου θέλετε εσείς (αν φτάσει το μεταγωγικό σώο εννοείται) σε ορισμένες αποστολές. Περισσότερα για τον έλεγχο(;) της αεροπορίας σας θα διαβάσετε παρακάτω. Το ζουμί της υπόθεσης είναι ότι πλήρη έλεγχο σε αυτό το παιχνίδι έχετε μόνο στις χερσαίες μονάδες σας. Πουθενά αλλού.

ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ - ΜΙΚΡΟ MANUAL

Οσα αναφέρθηκαν περί του σεναρίου μπορεί να ακούγονται ελκυστικά για τους λάτρεις της καθαρόαιμης δράσης, όπως αυτή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ωστόσο μην ξεχνάτε ότι εκείνο που μετράει είναι το παιχνίδι αυτό καθαυτό. Οπως προανέφερα, ο ρεαλισμός του συγκεκριμένου τίτλου κυμαίνεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα σε σχέση με τα περισσότερα strategies που κυκλοφορούν στην αγορά. Είναι αλήθεια ότι οι σχεδιαστές προσπάθησαν να εξομοιώσουν όσο το δυνατόν καλύτερα τον πραγματικό πόλεμο, η δυσκολία του οποίου είναι πιστεύω γνωστή (θυμηθείτε ότι save και load εκεί δεν έχει!). Αυτό το κατάφεραν κυρίως με το να περάσουν στον κώδικα ένα κάπως αληθοφανές σύστημα, το οποίο κατανέμει τη ζημιά σε κάθε μονάδα ανάλογα με τον τύπο του όπλου. Μπερδεμένο; Οχι ιδιαίτερα... Σε αντίθεση με τα γνωστά παιχνίδια στρατηγικής, όπως τα Command & Conquer, η ζημιά, για παράδειγμα, σε ένα θωρακισμένο άρμα μάχης από ένα απλό πολυβόλο είναι, όπως θα έπρεπε, ανύπαρκτη. Επιπροσθέτως, κάθε άρμα μάχης φέρει κανόνι διαφορετικού διαμετρήματος, κάτι το οποίο έχει μεγάλη σημασία κατά τη διάρκεια της εμπλοκής, αφού στο παιχνίδι μετράει αρκετά εάν οι μονάδες σας πλήττονται από ένα 75άρι ή από ένα 80άρι κανόνι. Ενα στοιχείο που αυξάνει το ρεαλισμό του παιχνιδιού είναι ότι το μέγεθος της ζημιάς σε ένα άρμα μάχης διαφέρει αναλόγως από το πού θα δεχθεί το πλήγμα. Η θωράκιση, όπως αναφέρει το manual, είναι καλύτερη στο μπροστινό μέρος του άρματος, οπότε





Γερμανικά βομβαρδιστικά κατά τη διάρκεια εκτέλεσης carpet-bombing. Ενας από τους στόχους ήταν και η γέφυρα... γκρρρ!



Ανάμεσα στις δύο παρατάξεις βρίσκεται αυτό που λέμε... νεκρή ζώνη.

αντέχει περισσότερο σε περίπτωση που δεχτεί τη ζημιά από εκεί αντί από τα πλάγια ή από πίσω. Πραγματικά σημαντικό.

Δυστυχώς, όμως, το αρκετά απλοϊκό manual των 40 σελίδων δεν βοηθάει καθόλου τον απλό παίκτη, αφού δεν αναφέρει ούτε καν ονομαστικά τις μονάδες του παιχνιδιού και τις τυχόν ιδιότητες καθεμίας. Ο παίκτης πρέπει κυριολεκτικά να "ανακαλύψει" το παιχνίδι, αφού το βιβλιαράκι παρουσιάζει μόνο τις κατηγορίες των πραγμάτων που υπάρχουν στο Sudden Strike και όχι τις μονάδες κάθε πλευράς. Μία επίσκεψη στο site της εταιρείας (www.suddenstrike.com) θα σας επιτρέψει να γνωρίσετε μερικές από τις πολλές μονάδες του Sudden Strike, όπως και να κατεβάσετε τα τελευταία patches και modifications.



INTERFACE ΚΑΙ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το interface του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό και θα έλεγε κανείς ότι κινείται στα πρότυπα του Age of the Empires. Το πεδίο της μάχης καταλαμβάνει σχεδόν το σύνολο της οθόνης και όλα τα σχετικά βοηθήματα, όπως το minimap, βρίσκονται στο κάτω αριστερό μέρος αυτής. Ωστόσο εκτός από το minimap, υπάρχει και το μενού των διαταγών, το κουτί πληροφοριών των μονάδων και η επιλογή έκκλησης αεροπορικής δύναμης. Το πρώτο μοιάζει με αυτό του Warcraft/Starcraft, αφού περιέχει όλες τις εντολές που μπορεί να δεχθεί η εκάστοτε μονάδα, όπως move, attack, unload ή stop. Το κουτί πληροφοριών δεν είναι τίποτα άλλο από μία μπάρα που αναλύει τα χαρακτηριστικά της μονάδας, η οποία τυχαίνει να βρίσκεται κάτω από τον cursor του mouse εκείνη τη στιγμή. Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι η ζωή (life), η εμπειρία (experience) και ο τυχόν πρωτεύων και δευτερεύων οπλισμός. Τέλος, το μέρος του interface που είναι αφιερωμένο στην αεροπορία επιτρέπει την έκκληση για βομβαρδιστικά, αλεξιπτωτιστές, προμήθειες και κατασκοπευτικά αεροπλάνα. Θυμηθείτε ότι σε αρκετές αποστολές καμία από τις παραπάνω αεροπορικές ενισχύσεις δεν είναι διαθέσιμες.

Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε ότι το interface είναι αρκετά εύχρηστο και εάν ο παίκτης μάθει τα hotkeys που αντιστοιχούν σε κάθε επιλογή, τότε το έργο του θα απλουστευθεί αφάνταστα. Σε συνδυασμό με τον σχετικά εύκολο χειρισμό, το παιχνίδι ελέγχεται σχετικά ανώδυνα. Η επιλογή των μονάδων γίνεται με την κλασική πια C&C drag & drop μέθοδο, ενώ με δεξί κλικ τις στέλνετε όπου θέλετε. Το μόνο πρόβλημα που συνάντησα με το χειρισμό είναι στον τρόπο που το πρόγραμμα στέλνει πολλές μονάδες σε ένα σημείο. Εάν έχετε επιλεγμένες πολλές μονάδες και αποφασίσετε να τις κινήσετε σε ένα μέρος του χάρτη, δεν θα πάνε όλες στο ακριβές σημείο που ορίσατε, αλλά σε δικές τους προκαθορισμένες θέσεις (ευτυχώς το πρόγραμμα ενημερώνει τον παίκτη πού ακριβώς θα σταματήσουν οι μονάδες με το που δίνεται η εντολή κίνησης).

GAMEPLAY

Είναι κρίμα που ένα τόσο ενδιαφέρον παιχνίδι, όπως το Sudden Strike, είναι τόσο δύσκολο. Ολα τα ωραία που θα διαβάσετε στη συνέχεια για το gameplay, μπορεί να μη σημαίνουν απολύτως τίποτα για κάποιον που δεν μπορεί να τελειώσει ούτε την 4η αποστολή των Γερμανών (από εκεί είναι που θα αρχίσετε να ξοδεύετε τρίωρα μπροστά στην οθόνη). Κρίμα και πάλι κρίμα...

Εάν έχετε πολύ χρόνο και υπομονή, όμως, αξίζει να δείτε τι εστί Sudden Strike! Να ξέρετε ότι εδώ, ακόμα και αν έχετε στη διάθεσή σας έναν στρατό από πεζικάριους, θα ενοχληθείτε αρκετά εάν χάσετε ακόμα και έναν! Παρόλο που αρχικά είχα την ιδέα ότι οι μάχες σε πεδιάδες με τανκ θα ήταν μάλλον το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, αυτό δεν αληθεύει. Στο campaign των Γερμανών δεν συνάντησα ακόμα αποστολή που να εφαρμόζει το γνωστό blitzkrieg (πόλεμος αστραπή - άψογη τακτική των Γερμανών με θωρακισμένα που τους χάρισε πολλές νίκες). Το κλειδί σχεδόν σε όλες τις αποστολές είναι η σωστή χρήση των μονάδων σας σε μικρές επιχειρήσεις. Τις περισσότερες φορές δεν θα έχετε αριθμητικό πλεονέκτημα, οπότε μία μονάδα σας θα πρέπει να "μετράει" για δύο του εχθρού. Πώς γίνεται αυτό; Καταρχήν, το κλειδί είναι η οργάνωση και οι πληροφορίες. Πρώτα οργανώνουμε πώς θα υπερασπιστούμε το κομμάτι του χάρτη που ήδη έχουμε και μετά προσπαθούμε να συλλέξουμε πληροφορίες για τα κομμάτια που πρέπει να κατακτήσουμε. Οι πληροφορίες έρχονται με διάφορους τρόπους. Ο απλούστερος είναι τα κατασκοπευτικά αεροπλάνα, τα οποία αποκαλύπτουν ένα μεγάλο μέρος του χάρτη για αρκετή ώρα, αρκεί να μην υπάρχουν αντιαεροπορικά στην περιοχή. Ενας άλλος τρόπος είναι να γίνει εξερεύνηση με γρήγορα οχήματα, όπως τα μηχανάκια των Γερμανών, ή με αξιωματικούς οι οποίοι έχουν πολύ μεγάλη οπτική εμβέλεια. Εάν δείτε μία εχθρική μονάδα η οποία δεν σας διακρίνει, μπορείτε να τη χτυπήσετε χωρίς να φοβάστε για αντίποινα, αφού δεν θα ξέρει από πού έρχονται τα πυρά (αυτό ισχύει και για εσάς φυσικά). Αν σας αντιληφθούν, μπορείτε να τρέξετε πίσω στον κύριο όγκο των δυνάμεών σας και να αντιμετωπίσετε τους διώκτες σας, αφού έχετε από πριν οργανώσει την άμυνά σας (εδώ είναι που αξίζει η οργάνωση). Το πιο σημαντικό είναι να βλέπετε πιο μακριά από τον εχθρό. Το πυροβολικό, για παράδειγμα, έχει ένα δεδομένο οπτικό πεδίο, αλλά η εμβέλεια του κανονιού είναι πολλαπλάσια του πεδίου! Και κάτι τελευταίο: Η κατάληψη μιας ανυψωμένης περιοχής δίνει ένα σημαντικό πλεονέκτημα και μία σχεδόν βέβαιη νίκη.

Το πεζικό σας είναι και αυτό πολύ σημαντικό, αφού μπορεί εκτός των άλλων να χειρίζεται πυροβόλα όπλα, αντιαρματικά και αντιαεροπορικά όπλα, όλμους, αλλά και να μπαίνει μέσα σε σπίτια και να χτυπά τον εχθρό από



"Ο πόλεμος έχει φτιαχτεί για το πυροβολικό." Napoleon Bonaparte



"Ο πόλεμος είναι κόλαση." General William Sherman

τα παράθυρα. Τα σπίτια δεν είναι τα μόνα κτίρια που μπορούν να καταληφθούν. Υπάρχουν πυργίσκοι (αυξάνουν την οπτική εμβέλεια της μονάδας, αφού είναι σε υπερυψωμένη θέση) και θωρακισμένα πολυβολεία (προστατεύουν το πεζικό από όλων των ειδών τα όπλα).

Ακόμα ένα ρεαλιστικό στοιχείο είναι το γεγονός ότι όλες οι μονάδες σας έχουν έναν περιορισμένο αριθμό πυρομαχικών. Ναι, οι προμήθειές σας τελειώνουν, αλλά εάν έχετε ένα φορτηγό ανεφοδιασμού, μπορείτε να τις αναπληρώσετε. Τα φορτηγά ανεφοδιασμού μεταφέρουν εκτός από πυρομαχικά και υλικά κατασκευής διάφορων πραγμάτων, όπως τεχνητές γέφυρες και εμπόδια για τανκ. Τα εμπόδια είναι πολύ σημαντικά, αφού έτσι μπορείτε να μπλοκάρετε ολόκληρες ομάδες από τανκ και να τις οδηγήσετε όπου εσείς θέλετε (σε ένα ναρκοπέδιο δικής σας δημιουργίας, ας πούμε!). Τέλος, τα φορτηγά αυτά μπορούν να επιδιορθώσουν μηχανοκίνητες μονάδες και κατεστραμμένες γέφυρες! Αν τα υλικά κατασκευής ή τα πυρομαχικά που κουβαλάει το φορτηγό τελειώσουν, αναπληρώνονται σιγά σιγά.



"Το να δημιουργήσεις μεγάλους στρατούς είναι το ένα ζητούμενο. Το άλλο είναι να ηγηθείς αυτών και να τους ελέγξεις." Sir Winston Churchill

Ανέκαθεν ο έλεγχος του αέρα με την αεροπορία αύξανε τις πιθανότητες επιτυχίας των δυνάμεων στο έδαφος. Ετσι και στο Sudden Strike κρίσιμο ρόλο παίζει η αεροπορία σας. Εχοντας αναλύσει τις ιδιότητες των κατασκοπευτικών αεροπλάνων, μένει μόνο να πούμε κάτι και για τα βομβαρδιστικά σας. Με μεγάλη χαρά θα σας ανακοινώσω ότι το Sudden Strike είναι το πρώτο παιχνίδι στο οποίο μπορείτε να εκτελέσετε carpet bombing, δηλαδή να βομβαρδίσετε ένα ολόκληρο τμήμα του χάρτη με ένα σωρό βόμβες! Αρχικά θα πρέπει να επιλέξετε πόσα αεροπλάνα θα καλέσετε και μετά να χαράξετε τη διαδρομή τους. Απλό. Η συνέχεια επί της οθόνης (μπουουουουμ!).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού, όπως άλλωστε καθετί μέσα στο παιχνίδι, είναι εξαιρετικά σχεδιασμένα. Μοναδική εξαίρεση είναι το πεζικό, το οποίο είναι υπερβολικά μικρό με αποτέλεσμα να μην αναγνωρίζονται οι στρατιώτες, ειδικά αν τρέχετε το παιχνίδι σε 1.024x768 ανάλυση. Αυτό είναι αρκετά αρνητικό και συνάμα εκνευριστικό ορισμένες φορές, όπως όταν ψάχνεις για sniper και δεν τον βρίσκεις! Σημειώστε ότι υπάρχουν και μερικές νυχτερινές αποστολές, αλλά παραείναι σκοτεινές για τα γούστα μου (brightness στο full!). Α, και μην περιμένετε τίποτα εφέ, όπως βροχές και χιόνια...

Ο ήχος είναι αρκετά ρεαλιστικός, αλλά χωρίς να είναι τίποτα το σπουδαίο. Οι εκρήξεις είναι καλές και τα εφέ, όπως η σειρήνα αεροπορικής επιδρομής, καλά δουλεμένα. Το πιο σημαντικό, όμως, είναι ότι οι μονάδες μιλούν με τη μητρική γλώσσα τους! Οι Ρώσοι στα ρωσικά, οι Γάλλοι στα γαλλικά και ούτω καθεξής. Ναι μεν δεν καταλαβαίνετε τίποτα (αυτά τα ρωσικά ανέκαθεν με μπέρδευαν, βρε παιδί μου), αλλά είναι αρκετά διασκεδαστικό! Τέλος, η μουσική είναι CD audio στο σύνολό της, με αρκετά ambient κομμάτια που μάλλον ηρεμούν παρά εκτονώνουν.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΚΕΨΕΙΣ

Τι να πει κανείς για το Sudden Strike; Ενα τόσο καλά δουλεμένο strategy πέφτει θύμα της ίδιας της δυσκολίας του! Η κατάσταση θα σωζόταν εάν υπήρχε ένας map editor για να δημιουργήσουμε δικές μας (εύκολες) αποστολές, ωστόσο κάτι τέτοιο απουσιάζει. Το multiplayer δεν είναι και το πιο απολαυστικό που υπάρχει και έτσι δεν μου αφήνει πολλά περιθώρια για καλή βαθμολογία. Κρίμα και πάλι κρίμα...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	70
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

80



Ακόμα και αν μελετάτε την ιστορία του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, δεν θα σας διατηρήσει το ενδιαφέρον για πολύ καιρό... Ελπίζω, αν ποτέ υπάρξει συνέχεια, οι αποστολές να είναι πιο απλές.

Louvre
The Final Curse

Το Louvre: The Final Curse είναι ένα αξιόλογο adventure που διαδραματίζεται στο εσωτερικό του παλατιού-μουσείου του Λούβρου και καταγράφει την εξέλιξή του στο πέρασμα των αιώνων παρακολουθώντας το "ξεδίπλωμα" μίας ενδιαφέρουσας ιστορίας βασισμένης στο μύθο των Ναϊτών Ιπποτών. Κεντρικός χαρακτήρας είναι μία θαυμάσια γυναίκα με εξαιρετικές ικανότητες.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

NDEX/REUNION DES MUSEES NATIONAUX/ARXEL TRIBE (http://www.louvregame.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 166MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 32MB στον σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οι Cryo και Index με τη συνεργασία της Reunion des Musées Nationaux μας έδωσαν μία περίφημη εκπαιδευτική σειρά, η οποία περιλαμβάνει τα εξαιρετικά adventure games Versailles, Egypt 1156 BC, China και Aztec. Μετά τη δημιουργία του τελευταίου και την παύση της συνεργασίας μεταξύ Index και Cryo, η Index αποφάσισε να κυκλοφορεί μόνη της τα παιχνίδια που φτιάχνει. Το πρώτο στο πλαίσιο της νέας πολιτικής της είναι -αν δεν κάνω λάθος- το Louvre: The Final Curse.

Το παιχνίδι παρουσιάζει σημαντικές διαφορές από τις προηγούμενες προσπάθειες, αφού τώρα πια είναι 100% adventure βασισμένο σε μία σημαντική πτυχή της γαλλικής ιστορίας. Παράλληλα δίνει την ευκαιρία στο χρήστη να γνωρίσει την εξέλιξη του πιο σημαντικού μουσείου της Γαλλίας, από το 1200 ως και το 1989, οπότε -αν δεν κάνω λάθος- χτίστηκε η περίφημη γυάλινη πυραμίδα του Γιαπωνέζου αρχιτέκτονα Pei.

Προτού προχωρήσουμε στην αναλυτική παρουσίασή του θα σας θυμίσω το Traitors Gate (τεύχος 116 - Φεβρουάριος 2000), ένα από τα καλύτερα adventure games που έχω παίξει, το οποίο δυστυχώς έχει περάσει σχεδόν απαρατήρητο. Οι ομοιότητές του με το Louvre: The Final Curse είναι αρκετές: Πρέπει να μπεις απαρατήρητος στον περίφημο Πύργο του Λονδίνου και να κλέψεις τα πασίγνωστα Crown Jewels χειριζόμενος μία σειρά από gadgets υψηλής τεχνολογίας.



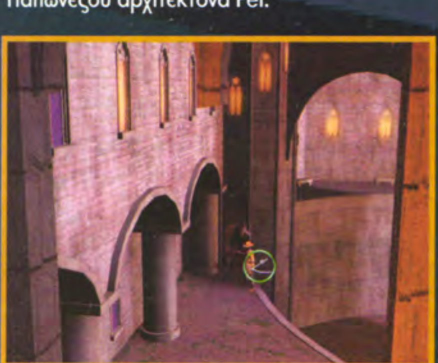
ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία του Louvre: The Final Curse ξεκινά κατά τον Μεσαίωνα. Οι τρομεροί Ναΐτες Ιππότες, εξοργισμένοι από την παρακοή μίας εντολής τους, αποφασίζουν να εκδικηθούν τους πάντες και τα πάντα πραγματοποιώντας τα γεγονότα της Αποκάλυψης! Εξαναγκάζουν έναν γέρο μάγο να ξορκίσει μερικά αντικείμενα με την τεράστια μυστικιστική δύναμή του, προκειμένου να φέρουν στον κόσμο καταστροφικές επιδημίες.

Μετανιωμένος, όμως, ο μάγος κλέβει τα αντικείμενα για να προλάβει το κακό και τα πετά σε ένα πηγάδι του Λούβρου.

Μάρτιος 1984

Ενας αρχαιολόγος βρίσκει στο πηγάδι τα αντικείμενα και τα εκθέτει σε μουσείο. Λίγες μέρες αργότερα πεθαίνει κάτω από περίεργες συνθήκες. Προλαβαίνει, όμως, να αφήσει ένα μαγνητοφωνημένο μήνυμα στην κόρη του Morgane εξηγώντας της σε γενικές γραμμές τι συμβαίνει και τι πρέπει να κάνει. Η Morgane αποφασίζει να λύσει το μυστήριο με τη βοήθεια σημειώσεων του μάγου που βρίσκει από τον πατέρα της και κάποιου φαντάσματος που δέχεται να της ανοίξει τις πύλες του χρόνου. Η περιπέτεια στο χρόνο ξεκινά καθώς η Morgane πρέπει να λύσει τα μάγια των αντικειμένων, να ταξιδέψει σε τέσσερις διαφορετικές χρονικές περιόδους και να επιστρέψει στον 21ο αιώνα χωρίς να πάθει τίποτα.



Σκοπεύεις το στόχο σου, ρίχνεις το βέλος...



...και ένας φρουρός λιγότερος.



Η Morgane και ο Louis XIII!



O Charles V με έναν αυλικό του.

Εσύ χειρίζεσαι τη -σημειωτέον- πανέμορφη Morgane, την οποία βλέποντας στην οθόνη σου, αν είσαι αρσενικό, κάτι παθαίνεις... Ως Morgane πρέπει να περάσεις απαρατήρητος σε εποχές των οποίων η γλώσσα και οι συνήθειες σου είναι άγνωστες. Πρέπει να συνδιαλεχθείς με περίπου 23 διαφορετικούς και πλήρως 3D modeled χαρακτήρες. Προκειμένου να εντοπίσεις τα πολύτιμα αντικείμενα που αναζητάς θα χρειαστεί να ταξιδέψεις στις εποχές της βασιλείας των Charles V (μεσαιωνική περίοδος), Henri IV (Αναγέννηση) και Louis XV (παραμονές της Γαλλικής Επανάστασης). Το παιχνίδι περιλαμβάνει 32 τρισδιάστατα σχεδιασμένα δωμάτια του περίφημου παρισινού μουσείου, τα περισσότερα από τα οποία δεν υπάρχουν πια. Η αναπαράστασή τους έχει γίνει βάσει κειμένων και σχεδίων της εποχής! Το τι έχει συμβεί αποκαλύπτεται σταδιακά καθώς αναζητάς τα τέσσερα διαβολικά αντικείμενα - πρόκειται για ένα από τα καλύτερα στοιχεία του έξυπνα δομημένου σεναρίου του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά κατά τη διάρκεια της δράσης είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, ενώ στα animated sequences γίνονται προοπτικής τρίτου προσώπου. Σημειώστε ότι τα γραφικά είναι δημιούργημα της γνωστής μας Arxel Tribe και, όπως όλες οι άλλες δημιουργίες της, είναι εξαιρετικά ποιοτικού επιπέδου. Ειδικά τα video sequences με τη Morgane σε δράση είναι απίστευτα.

Ο ήχος είναι εξαιρετικός. Υπάρχουν πάρα πολύ καλή background μουσική και εξαιρετικά ηχητικά εφέ, αν και τα τελευταία μερικές φορές με παραξένευαν. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι στην αυλή του Λούβρου κατά τη μεσαιωνική εποχή ακούς άλογα να τρέχουν χωρίς, όμως, να βλέπεις κανέναν. Οι ομιλίες των χαρακτήρων είναι άκρως ατμοσφαιρικές, αλλά εδώ ακριβώς παρουσιάζεται το πιο σημαντικό μειονέκτημα του παιχνιδιού: Δυστυχώς, δεν υπάρχει δυνατότητα να βλέπεις τους διαλόγους και σε κείμενο επάνω στην οθόνη, γεγονός που προσλαμβάνει σημαντικές διαστάσεις, καθώς υπάρχουν καθοριστικές για τη συνέχεια ομιλίες.

Σε κάθε τοποθεσία υπάρχει πλήρης περιστροφική θέα 360 μοιρών και σχεδόν ολοκληρωτική προς τα επάνω και κάτω. Η κίνησή σου γίνεται κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse, όπου ο βασικός κέρσορας του παιχνιδιού αλλάζει σε arrow κέρσορα. Γενικά, κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse εκτελείς κάθε δράση (περπατάς, παίρνεις ένα αντικείμενο κ.λπ.), ενώ με το δεξί πλήκτρο του mouse περνάς στο inventory σου. Με το spacebar προσπερνάς κάθε video sequence, ενώ με το escape περνάς στο βασικό μενού, όπου υπάρχουν τα New game, Load, Save και Exit. Εδώ μοναδικό μειονέκτημα είναι το ότι υπάρχουν μόλις οκτώ θέσεις για να σώζεις. Σε όποιο σημείο επάνω στην οθόνη εμφανίζεται ο κέρσορας-διπλό γρανάζι μπορεί να γίνει κάποια δράση με αντικείμενα που υπάρχουν στο inventory σου.

Το inventory είναι από τα πιο πρωτότυπα που έχω δει. Περιέχει οκτώ θέσεις για αντικείμενα που μπορείς να κουβαλάς, τέσσερις για τα αντικείμενα που πρέπει να βρεις, τα icon-λειτουργίες Use, Zoom in, Associate (συνέδεσε) και Disassociate (αποσυνέδεσε). Τέλος, στο κάτω δεξιά μέρος του inventory υπάρχουν τρία icons. Το πιο αριστερό από αυτά λειτουργεί το χάρτη του Μουσείου (αλλάζει, φυσικά, σε κάθε εποχή) και μέσω αυτού μπορείς να πηγαίνεις κατευθείαν από μία τοποθεσία σε κάποια άλλη με την προϋπόθεση ότι έχεις επισκεφθεί τις συγκεκριμένες τοποθεσίες τουλάχιστον μία φορά. Με το μεσαίο icon ακούς την ιστορία του Λούβρου όπως αυτή εξελίχθηκε σε μία περίοδο περίπου 800 χρόνων (είναι όπως οι ξενόγλωσσες κασέτες που προσφέρουν τα μεγάλα και σύγχρονα μουσεία στους επισκέπτες τους). Τέλος, το πιο δεξί icon, το οποίο υπάρχει σε πολλά μενού, ουσιαστικά κάνει cancel στην όποια λειτουργία βρίσκεσαι.

Σε γενικές γραμμές, ο χειρισμός είναι εξαιρετικά απλός αλλά και ενδιαφέρων όσον αφορά στη χρήση μίας σειράς πρωτότυπων αντικειμένων. Δεν θα συναντήσεις κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός ίσως από αυτό που αφορά στον εντοπισμό των αντικειμένων που πρέπει να χρησιμοποιήσεις στις διάφορες οθόνες.

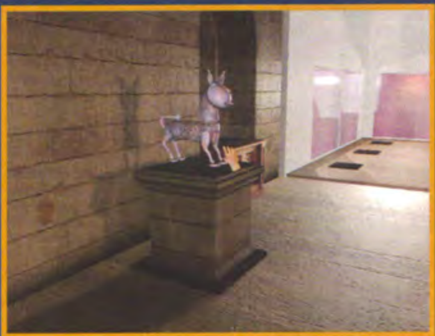
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι πάρα πολύ καλή. Η λειτουργία της κίνησής σου ως κλέφτη στους χώρους του Λούβρου, μια και πρέπει να περνάς απαρατήρητος, είναι μαγική. Δεν ξέρω αν τη χαρακτηρίζω έτσι επειδή έλκομαι έντονα από ιστορίες πειρατών και κλεφτών (αλλά και αστυνομικές), γεγονός όμως είναι ότι όταν ξεκινήσετε το παιχνίδι δεν θα θέλετε να το παρατήσετε με τίποτα. Η αίσθηση της κίνησης στους βασικούς χώρους του πιο ιστορικού μουσείου του κόσμου είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Το Louvre θα σας μαγνητίσει από την πρώτη στιγμή - έπαιξα μαζί του τρεις φορές μέχρι να το χορτάσω και να το βγάλω





Δείγμα του inventory σου.



Παίρνοντας το πρώτο από τα 4 "διαβολικά αντικείμενα" που πρέπει να βρεις.

επιτέλους από τον υπολογιστή μου (αχ, Morgane, τι μου έχεις κάνει...).

Η δράση του Louvre: The Final Curse είναι πλούσια και θα ικανοποιήσει κάθε καλοπροαίρετο adventurer. Για να πετύχεις το σκοπό σου θα ταξιδέψεις στις τέσσερις βασικές εποχές του παιχνιδιού (Μεσαίωνας - Αναγέννηση - παραμονές της Γαλλικής Επανάστασης - σύγχρονη) και θα λύσεις μία σειρά από ενδιαφέροντες γρίφους. Θα χειριστείς εξίσου ενδιαφέροντα αντικείμενα, όπως τόξο-καταπέλτης τύπου Γουλιέλμου Τέλλου (το λεγόμενο crossbow), ένα ειδικό μαχαίρι, μάσκα προστασίας από αέρια κ.λπ.

Πρέπει να προσέχεις να ανιχνεύεις σε κάθε σημείο την ύπαρξη πιθανής δράσης, διότι μπορεί να ξεφύγει κάτι καθοριστικό για τη συνέχεια. Το μόνο σημείο που με ενόχλησε στη δράση είναι η δυνατότητα χειρισμού μόνο οκτώ αντικειμένων κάθε φορά. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν προβλέψει την ύπαρξη ενός σεντουκιού σε διάφορους χώρους, όπου μπορείς να αφήνεις (ή και να παίρνεις) τα αντικείμενα που βρίσκεις κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών σου. Το σεντούκι μεταφέρει αυτόματα τα αντικείμενα που περιέχει σε κάθε τοποθεσία όπου βλέπεις ένα αντίστοιχο σεντούκι! Εν πάση περιπτώσει, το πρόβλημα που συχνά θα αντιμετωπίσεις είναι το εξής: Εχεις π.χ. συνδυάσει το σχοινί, το γάντζο και το τόξο ως ένα αντικείμενο, ενώ ταυτόχρονα κουβαλάς και άλλα έξι. Υπάρχει, δηλαδή, μόνο μία άδεια θέση στο inventory σου. Χρειάζεσαι το σχοινί για μία άμεση δράση. Πρέπει, λοιπόν, να αποσυναρμολογήσεις το τόξο-σχοινί-γάντζο. Οταν, όμως, πας να το κάνεις, το πρόγραμμα δεν σε αφήνει, διότι χρειάζεσαι ακόμη δύο άδειες θέσεις. Ετσι, πρέπει να βρεις ένα σεντούκι, να αφήσεις κάποιο αντικείμενο και στη συνέχεια να αποσυναρμολογήσεις το τόξο, ώστε να μπορέσεις να συνεχίσεις τη δράση.

Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο στη δράση είναι ο τρόπος με τον οποίο οι δημιουργοί του κατόρθωσαν να ανασυνθέσουν τους ίδιους χώρους στις τέσσερις διαφορετικές χρονικές περιόδους και να σχεδιάσουν τη βασική δράση σε αυτούς. Είναι, δηλαδή, εντυπωσιακό να δρας στην αίθουσα Saint-Louis τόσο στη μεσαιωνική όσο και στις υπόλοιπες περιόδους και να παρατηρείς τις διαφορές.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά από μία εντυπωσιακή εισαγωγή ξεκινάς στο εσωτερικό της πυραμίδας που έχει χτιστεί μπροστά από το βασικό κτίριο του Λούβρου. Πήγαινε προς τις διπλές σκάλες που υπάρχουν στα δεξιά σου. Ανέβα και προχώρησε ευθεία προς τη "διπλή" πόρτα που βλέπεις στο βάθος. Μπροστά της γύρνα αριστερά και κάνε zom-in στο panel που βλέπεις στην άκρη της πόρτας. Στο κοντινό πλάνο κάνε δεξί κλικ με το mouse για να ανοίξεις το inventory σου και σε αυτό κάνε κλικ στο Magnetic blue identity pass, ώστε να την δεις στο κεντρικό παράθυρο του inventory. Τώρα κάνε κλικ στο icon Use στα δεξιά (το inventory σου κλείνει αυτόματα) και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα-pass επάνω στην πράσινη "σχισμή" που υπάρχει στην επάνω δεξιά γωνία του panel αυτού. Με ένα εντυπωσιακό sequence ανοίγεις την πόρτα. Προχώρησε ευθεία δύο φορές. Μία κάμερα θα σε ανιχνεύσει, θα ενεργοποιηθεί το σύστημα ασφαλείας και ένα "καγκελωτό στόρι" θα κλείσει τη δίοδο πίσω σου. Ανέβα τις σκάλες που βλέπεις μπροστά σου. Κάνε δεξί κλικ για να ανοίξεις το inventory σου και κλικ στο icon-χάρτη για να δεις πού βρίσκεσαι. Πρέπει να πας στο δωμάτιο Saint Louis που είναι στα δεξιά σου. Κάνε κλικ στο διακόπτη switch off κάτω δεξιά για να κλείσεις το inventory σου και στρίψε δεξιά. Προχώρησε ευθεία και πήγανε ξανά μπροστά και λίγο δεξιά. Είσαι στην "καρδιά" της περίφημης αίθουσας. Κάνε save. Περιεργάσου την αίθουσα για να δεις πώς αυτή είναι σήμερα. Εν συνεχεία κάνε zom-in στο αντικείμενο που υπάρχει στα δεξιά σου όπως μπαίνεις στο δωμάτιο και το οποίο δίπλα του έχει ένα από τα σεντούκια που περιέγραψα. Κάνε κλικ σε αυτό τον hand κέρσορα για να



Πρέπει να αποφεύγεις τους φρουρούς.



Δείγμα των εξαιρετικών χαρακτήρων του παιχνιδιού.



Με το μαχαίρι σου σπας το παράθυρο...



...και ρίχνεις με το τόξο σου το σχοινί στο μικρό "περίπτερο" στο βάθος, για να κατέβεις στην αυλή του παλατιού.

το πάρεις. Στο inventory σου βλέπεις ότι είναι το "Lion shaped perfume burner". Κάνε switch off στο inventory σου και θα παρακολουθήσεις ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον sequence μέσω του οποίου πηγαίνεις πίσω στη μεσαιωνική εποχή και βρίσκεσαι πάλι στο Λούβρο και στο Saint-Louis Room, όπως αυτό ήταν τότε. (Μεταφερόμενος από τη μία εποχή στην άλλη δεν κουβαλάς κανένα αντικείμενο, αλλά χάρη στα σεντούκια...)

Στρίψε δεξιά και προχώρησε μπροστά και ελαφριά προς τα αριστερά. Στρίψε αριστερά και κάνε zoom-in στο σεντούκι που βλέπεις μπροστά σου. Μέσα βλέπεις όλα τα πολύτιμα αντικείμενά σου. Πάρε τα: τόξο (cross-bow), σχοινί (rope), γάντζο (hook), μαχαίρι (diamond knife) και τα βέλη (cross-bow bolts). Για να πάρεις ένα αντικείμενο από το σεντούκι κάνεις κλικ σε αυτό που θέλεις και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα-χέρι σε μία από τις οκτώ άδειες θέσεις του inventory σου. Αφού κλείσεις το inventory σου, γύρισε αριστερά και προχώρησε προς το βάθος της αίθουσας. Προχώρησε ξανά προς το βάθος, εκεί όπου βλέπεις τα άσπρα σημάδια στον τοίχο. Παρατήρησε ότι στη γωνία ακριβώς της αίθουσας ο κέρσορας αλλάζει στον κέρσορα-διπλό γρανάζι. Κάνε δεξί κλικ για να ανοίξεις το inventory σου και κλικ σε αυτό στο μαχαίρι σου για να έρθει στο κεντρικό παράθυρο. Κάνε τώρα κλικ στο icon Use και κλείνοντας αυτόματα το inventory σου κάνε κλικ τον κέρσορα-μαχαίρι στο σημείο εκείνο του τοίχου. Βλέπεις ένα sequence που μαζεύεις τη λεγόμενη salpetre. Κλείσε το inventory σου, γύρνα προς τα δεξιά και πήγαινε προς τις σκάλες που βλέπεις στη διπλανή γωνία. Βρίσκεσαι στο υπνοδωμάτιο του βασιλιά. Πήγαινε προς το παράθυρο που βλέπεις στο βάθος και στα δεξιά, όχι στο πρώτο και κοντινό, αλλά στο δεύτερο στο βάθος. Εκεί κάνε zoom-in στο παράθυρο. Κάνε δεξί κλικ για να ανοίξεις το inventory σου και κλικ σε αυτό στο μαχαίρι σου για να έρθει στο κεντρικό παράθυρο. Κάνε τώρα κλικ στο icon Use και κλείνοντας αυτόματα το inventory σου κάνε κλικ τον κέρσορα-μαχαίρι στο παράθυρο. Βλέπεις ένα sequence που σπας τα τζάμια. Κάνε πάλι zoom-in στο ανοιχτό πια παράθυρο και στο βάθος, στην αυλή, βλέπεις έναν φρουρό. Κάνε δεξί κλικ για να ανοίξεις το inventory σου και κλικ σε αυτό το τόξο για να έρθει στο κεντρικό παράθυρο. Κάνε τώρα κλικ στο icon Associate και κλικ τον κέρσορα γρανάζι-χέρι στα βέλη. Οπλίζεις το τόξο σου. Τώρα κάνε τώρα κλικ στο icon Use και κλείνοντας αυτόματα το inventory σου κάνε κλικ τον κέρσορα-τόξο στο φρουρό που βλέπεις κάτω στην αυλή. Βλέπεις ένα sequence που σκοτώνεις το φρουρό.



Φύγε από το κοντινό πλάνο του ανοιχτού παραθύρου και εν συνεχεία και από αυτό του παραθύρου, στρίψε δεξιά και πήγαινε μπροστά προς την πόρτα που βλέπεις στο βάθος στα αριστερά. Γύρνα λίγο δεξιά και κάνε zoom-in στο θρόνο. Κάνε δεξί κλικ για να ανοίξεις το inventory σου και κλικ σε αυτό στο μαχαίρι σου για να έρθει στο κεντρικό παράθυρο. Κάνε τώρα κλικ στο icon Use και κλείνοντας αυτόματα το inventory σου κάνε κλικ τον κέρσορα-μαχαίρι επάνω στο ύφασμα στο θρόνο. Βλέπεις ένα sequence που σχίζεις το ύφασμα και αποκαλύπτεις ένα κείμενο. Κάνε zoom-in σε αυτό. Είναι μία άγνωστη σε σένα γραφή. Φύγε από το κοντινό αυτό πλάνο, στρίψε λίγο αριστερά και μπες στην πόρτα που βλέπεις μπροστά σου στα αριστερά του θρόνου. Η συνέχεια επί της οθόνης...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	92
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	90

92



Ακόμα μία έκπληξη από την Index, η οποία μας έχει δώσει την περίφημη εκπαιδευτική σειρά της Cryo. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που συνδυάζοντας το μύθο των Ναϊτών Ιπποτών με τις ικανότητες μίας high-tech πανέμορφης κλέφτρας προσφέρει ενδιαφέρουσα δράση αλλά και εγκυκλοπαιδικές γνώσεις, αφού διδάσκει σχεδόν όλη την ιστορία του πιο ιστορικού μουσείου της Ευρώπης.

BATTLE ISLE
THE ANDOSIA WAR

Δεν μπορώ να καταλάβω τι έχει πιάσει τις εταιρείες τελευταία και κατασκευάζουν όλα τα war strategy games εξ ολοκλήρου με 3D γραφικά και ελεγχόμενη από το χρήστη κάμερα! Η νοοτροπία τού "αφού όλοι οι gamers έχουν 3D κάρτες, πρέπει να τις χρησιμοποιήσουν" μου κάθεται κομματάκι στραβά. Είναι κάπως περίεργος ο χειρισμός και ο gamer-στρατηγός μπερδεύεται και αργεί να δώσει εντολές στις μονάδες του. Την ταχύτητα των war strategies 2D τεχνολογίας δεν μπορούν να τη φτάσουν τα νέα. Μέχρι προσφάτως αυτή ήταν η άποψή μου για αυτού του είδους τα παιχνίδια, έως ότου έπαιξα το Andosia War!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
BLUE BYTE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium III 300MHz (600 συνιστώμενος), 64MB RAM (128 συνιστώμενα), κάρτα γραφικών με 8MB και άνω, DirectX 7.0, 300MB σκληρό δίσκο, 4x CD-ROM, Windows 95/98/ME ή 2000, mouse και πληκτρολόγιο

του Νίκου "DuMmWiaM "Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Πιστεύω να έχετε δει το trailer του νέου Dune, που βρισκόταν μαζί με το Red Alert 2. Τότε αναρωτήθηκα για πρώτη φορά αν όντως ένα Real Time Strategy θα μπορούσε να είναι τόσο εύχρηστο (διότι όλα στο trailer έμοιαζαν να γίνονται πολύ εύκολα και γρήγορα). Μετά, όμως, έδιωξα τις αμφιβολίες μου και αποφάσισα να περιμένω το τελικό αποτέλεσμα, διότι ναι μεν το trailer ήταν εκπληκτικό, αλλά μπορεί να ήταν και απατηλό. Με τις αρνητικές απόψεις περί 3D war strategies πήρα στα χέρια μου Battle Isle: The Andosia War, το οποίο έμελλε να αλλάξει τις αντιλήψεις μου σε μεγάλο βαθμό.

Ανέκαθεν η σειρά Battle Isle ήταν βασισμένη στο turn based war strategy περιβάλλον. Ετσι και αυτό το Battle Isle ακολούθησε την παράδοση των "προγόνων" του. Με αυτό το στυλ παιχνιδιού καταφέρνει να επωμιστεί τα οφέλη των 3D γραφικών, ενώ παράλληλα δεν κουράζει ούτε αγχώνει τον παίκτη, αφού του παρέχει με το παραπάνω το απαιτούμενο χρονικό διάστημα για να δώσει εντολές στις μονάδες του. Το turn based στοιχείο του παιχνιδιού, όμως, το συναντάμε μόνο σε ό,τι έχει σχέση με μονάδες (κυρίως πολεμικές). Η οικονομική ανάπτυξη της βάσης, που γίνεται σε διαφορετική περιοχή-νησί από εκείνη στην οποία εξελίσσεται ο πόλεμος, διεξάγεται σε πραγματικό χρόνο! Αυτό το πάντρεμα turn based και real time ονομάζεται από την Blue Byte "conflict simulation" και σύμφωνα με τα λεγόμενά της είναι το νέο είδος στρατηγικής. Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι απόλυτα, όπως διαπίστωσα από τις πρώτες δύο ώρες που ήρθα σε επαφή με το παιχνίδι. Ανάλυση επί του ζητήματος αυτού θα γίνει στη συνέχεια.



ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Το Battle Isle: The Andosia War είναι το πέμπτο στη σειρά παιχνίδι που αντλεί τη θεματολογία του από τον κόσμο του Battle Isle. Ο προ-προ-πάππος του Andosia War είναι το Battle Isle I και κυκλοφόρησε το 1991 από την Blue Byte φυσικά. Εν συνεχεία η ίδια εταιρεία ανά δύο χρόνια εκδίδει τα Battle Isle 2 (1993), Battle Isle 3 (1995) και Incubation: Time is running (1997). Ο τελευταίος τίτλος, βασισμένος και αυτός στον κόσμο του αρχικού Battle Isle, σημείωσε τις μεγαλύτερες πωλήσεις από όλους τους προκατόχους του ξεπερνώντας τα 650.000 original αντίτυπα, ποσό αρκετά εντυπωσιακό για την εποχή. Το Incubation ήταν το πρώτο της σειράς που πρόσφερε 3D γραφικά και η συσκευασία περιελάμβανε 4 CDs με αποστολές (!) και Data Disks. Μετά από τρία χρόνια ήρθε και το Battle Isle: The Andosia War με φοβερά 3D γραφικά, κάμερες και συνδυασμό turn based και real time στρατηγικής.



Φύση... Γαλάζιος ουρανός, δεντράκια από κάτω, θαλασσίτσα. Λέω να πάμε για μπάνιο.



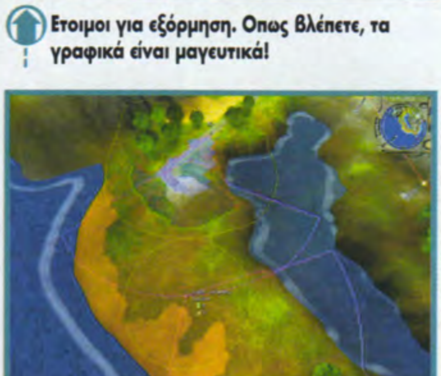
Μέσα στη νυχτιά ένας στρατιώτης ξεπροβάλλει. Δυστυχώς, θα πεθάνει, διότι είναι η δική μου turn.

Χρονικά, στον κόσμο του Battle Isle, το Andosia War τοποθετείται στο έτος 345. Τα Children of Harris (τα παιδιά του Χάρι, τώρα ποιος είναι αυτός μη με ρωτάτε!) απειλούν να εγκαθιδρύσουν δικτατορία με την παρότρυνση της κακιάς ιέρειάς τους. Χρησιμοποιώντας ένα νέο μέταλλο που ονομάζεται Andosia δημιουργούν πιο αποδοτικά όπλα και πανοπλίες και γίνονται η μεγαλύτερη απειλή στον πλανήτη. Μόνο οι Bratt μπορούν να τους αντισταθούν - και θα το κάνουν!

Υπάρχουν, λοιπόν, δύο παρατάξεις, όπως στα περισσότερα war strategies, και πρέπει να διαλέξετε ποιους θα "πάρετε". Το μεγαλύτερο ατόπημα του παιχνιδιού είναι το ότι και οι δύο παρατάξεις μοιράζονται την ίδια τεχνολογία και τα αυτά όπλα, με αποτέλεσμα να αντιμετωπίζετε τις ίδιες με τις δικές σας μονάδες σε κάθε μάχη. Απαράδεκτο, αφού έτσι μειώνεται σαφέστατα η αντοχή του παιχνιδιού και δεν παρακινείται ο παίκτης να παίξει και με την άλλη παράταξη, όταν το τερματίσει με την πρώτη. Σε άλλο πλανήτη ζούνε στην Blue Byte; Δεν βλέπουν ότι όλα τα επιτυχημένα war strategies έχουν διαφοροποίηση στις μονάδες και τα κτίρια των παρατάξεών τους; Τα Starcraft και Warcraft I & II, καθώς και τα Command & Conquer Series και Red Alert Series ήταν τίτλοι που διακρίθηκαν διότι ένα από τα πολλά στοιχεία που προσέφεραν ήταν η διαφοροποίηση των μονάδων των παρατάξεών τους. Σκεφτείτε, δηλαδή, να παίζετε Red Alert II και τόσο οι Ρώσοι όσο και οι Αμερικανοί να έχουν ίδια κτίρια και ίδιες μονάδες! Ο παίκτης έχει την ανάγκη να κάνει την επιλογή, να νιώσει τα υπέρ και τα κατά κάθε παράταξης, να βγει στο Internet και να "μαλώσει" για το ποια από τις δύο είναι η καλύτερη. Σαρκ Vantor Σατ, πιάσε κανένα ηρεμιστικό, διότι συγχύσθηκα!



Ετοιμοι για εξόρμηση. Οπως βλέπετε, τα γραφικά είναι μαγευτικά!



Κρατώντας πατημένο το ALT θα βλέπετε το πεδίο ορατότητας και την εμβέλειά σας.

GAMEPLAY

Στο Battle Isle: The Andosia War κάθε παράταξη έχει συγκεκριμένο χρόνο προκειμένου να κινήσει τις μονάδες της. Κάθε μονάδα έχει ορισμένα action points, τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει είτε για να κινηθεί, είτε για να επιτεθεί, είτε για συνδυασμό και των δύο! Ο χρήστης ανά πάσα στιγμή μπορεί να τελειώσει την turn του, κάτι που δεν ισχύει και για τον υπολογιστή. Μπορεί, δηλαδή, να περιμένετε να τελειώσει ο διαθέσιμος για τον υπολογιστή χρόνος έως ότου κάνει τις κινήσεις του και μετά να παίξετε. Μπορείτε να αφήσετε μία ομάδα με αρκετή action ή actions προκειμένου να κάνει επίθεση, ούτως ώστε, όταν παίξει η αντίπαλη παράταξη και μία εχθρική μονάδα πλησιάσει, η δική σας -που ακόμα έχει action- να επιτεθεί πρώτη. Ετσι η μάχη εξελίσσεται σε turn bases στυλ. Η οικονομική διαχείριση της βάσης, όμως, γίνεται σε real time! Δηλαδή και κατά τη διάρκεια της δική σας turn και κατά τη διάρκεια της turn του αντιπάλου μπορείτε να χτίσετε κτίρια, να παραγάγετε μονάδες (σε περίπτωση που μία μονάδα παραχθεί στην turn του αντιπάλου δεν μπορείτε να την κινήσετε, αλλά πρέπει να περιμένετε να έρθει η δική σας turn) και να ανακαλύψετε νέες τεχνολογίες. Τέλος, πρέπει να διευκρινίσω ότι κάθε παρτίδα σας θα λαμβάνει χώρα σε δύο νησιά: στο νησί της μάχης, όπου πρέπει να ολοκληρώσετε την αποστολή σας, και στο νησί όπου υπάρχει η βάση σας, χτίζετε τα κτίριά σας και παράγετε νέες μονάδες, τις οποίες μεταφέρετε με μεταγωγικά στο νησί της μάχης. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τρεις πηγές ενέργειας: το νερό, το Iron και το Aldinium, η επεξεργασία των οποίων γίνεται από ειδικά κτίρια. Επίσης, σημαντική είναι η ενέργειά σας (δηλαδή, το ρεύμα), η







Αργά αλλά σταθερά προχωρούμε έχοντας πάντα την παροχή ενέργειας.

Οπως πάντα οι εκρήξεις είναι εντυπωσιακές.

οποία αρχικά σας παρέχεται μέσω του πρώτου κτιρίου σας (Headquarters) - βέβαια, έπειτα πρέπει να χτίσετε και εσείς έξτρα σταθμούς παροχής ενέργειας. Από τα κτίρια μεγάλο ρόλο παίζει η Ακαδημία. Σε αυτή θα ανακαλύψετε νέες γνώσεις, οι οποίες θα σας επιτρέψουν να αναβαθμίσετε την παραγωγή σας, να ανακαλύψετε νέες μονάδες και κτίρια και, τέλος, να βρείτε νέες μορφές μετάλλων (όπως το High Grade Steel). Καλό θα ήταν στην αρχή να βελτιώσετε την παραγωγή Iron και Aldinium, ειδάλλως θα έχετε μεγάλο πρόβλημα, και όταν έχετε την οικονομική ευχέρεια να χτίσετε δεύτερη Ακαδημία προκειμένου να αναθέτετε διαφορετικούς σκοπούς σε καθεμία. Σημειωτέον ότι όλα τα κτίριά σας πρέπει να συνδέονται με το κεντρικό με τους ειδικούς σωλήνες (tubes) και, τέλος να έχουν παροχή ρεύματος.

Στο πεδίο της μάχης πρέπει να γνωρίζετε ότι όλες οι μονάδες καταναλώνουν πέραν των Action Points κάθε γύρου και ενέργεια (όταν επιτίθενται ή μετακινούνται), η οποία μπορεί να αναπληρωθεί μέσω της ειδικής μονάδας Ant που έχει τη δυνατότητα να επισκευάζει και να αναβαθμίζει τις μονάδες. Με τη σειρά της η Ant πρέπει να είναι συνδεμένη σε πυλώνες ενέργειας, τους οποίους πρέπει να τοποθετείτε σε σειρά καθώς θα προχωρείτε στα ενδότερα του νησιού της μάχης. Στους πυλώνες μετασχηματίζονται μόνο συγκεκριμένες μονάδες, συνεπώς πρέπει να φροντίσετε να είναι σχετικά κοντά στον προηγούμενο πυλώνα, ούτως ώστε να συνδέονται με ρεύμα.

Ενδεχομένως να έχετε πολλές απορίες, αλλά δυστυχώς δεν δύναμαι να τις απαντήσω λόγω περιορισμένου χώρου. Μπορείτε, όμως, να τις λύσετε διαβάζοντας τα δύο άψογα manuals και παίζοντας τις τρεις tutorial αποστολές!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Οπως ανέφερα ήδη πάντα είχα ενδοιασμούς για την ευκολία-ευχέρεια χρήσης της κάμερας και τις δυνατότητές της! Πραγματικά αξίζουν συγχαρητήρια στην Blue Byte, διότι στο συγκεκριμένο τομέα τα κατάφερε. Τι κατάφερε; Να δώσει τη δυνατότητα στο χρήστη να κάνει zoom in, zoom out, περιστροφή και μετακίνηση της κάμερας μόνο με το mouse και εξαιρετικά απλά. Μάλιστα, σε περίπτωση που δεν καλύπτει η χρήση της απλής κάμερας, υπάρχει η κάμερα του Tactic mode, η οποία είναι ακόμη πιο απλή στη χρήση της.

Η χρήση της κάμερας, όπως είπα, είναι σχετικά εύκολη. Κινώντας το mouse στα άκρα της οθόνης τη μετατοπίζετε προς την αντίστοιχη κατεύθυνση, ενώ αν κάνετε την ίδια κίνηση κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse, γίνεται περιστροφή της κάμερας. Zoom in και zoom out μπορείτε να κάνετε χρησιμοποιώντας το roller του τρίτου κουμπιού του mouse σας, ενώ αν δεν έχετε roller -για να δείτε πόσο σας αγαπάνε τα παιδιά από την Blue Byte- μπορείτε να κρατήσετε πατημένο το δεξί και το αριστερό πλήκτρο του mouse ταυτόχρονα και να το μετακινήσετε προς τα πάνω ή προς τα κάτω!

Μπορείτε δε να κάνετε drag για να επιλέξετε πολλές μονάδες - μάλιστα, υπάρχει ειδική επιλογή για τέσσερα διαφορετικά σχήματα κατά το drag (ρυθμίζεται από το Options), αλλά απουσιάζει εντελώς η επιλογή για αρίθ-

ΘΕΤΙΚΑ & ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΘΕΤΙΚΑ

- Πολύ καλός και άνετος χειρισμός και άψογη εκμετάλλευση της χρήσης της κάμερας χωρίς πολύ κόπο.
- Αρκετά καλά γραφικά. Το παιχνίδι περιέχεται σε μόνο ένα CD και καταλαμβάνει μόλις 300MB. Μου φαίνεται πως η Blue Byte πρέπει να δώσει ιδιαίτερα μαθήματα προγραμματισμού και συμπίεσης κώδικα και σε άλλες εταιρείες.
- Ακολουθώντας ακόμα και ένα από τα δύο σενάρια (νομίζω πως αν δεν τερματίσετε με τη μία clan, θα παίξετε και την άλλη) θα παίζετε το παιχνίδι πολύ καιρό!
- Θα εθιστείτε αρκετά με τις πρώτες ώρες gaming. Τώρα, για τις υπόλοιπες δεν ξέρω!
- Αρκετά καλό multiplayer. Το μόνο πρόβλημα είναι να βρείτε κάποιον Ελληνα να παίξετε. Εγώ, πάντως, δεν βρήκα όσο καιρό έκανα το review.

ΑΡΝΗΤΙΚΑ

- Αρκετά βαρετή και ανούσια η εναλλαγή των turns. Θα ήταν προτιμότερο να υπήρχε μία κοινή turn, η οποία να έληγε σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Στην παρούσα μορφή του παιχνιδιού -και όχι όπως τα φαντάστηκα στην προηγούμενη πρόταση- όταν παίζει ο υπολογιστής... βαράω μύγες: πίνω καφέδες, διαβάζω βιβλία και τα ρέστα!
- Δεν θα επαναλάβω το θέμα με τις ίδιες μονάδες και για τις δύο παρατάξεις, διότι θα πάθω σοκ.
- Η απουσία των κλασικών επιλογών για δημιουργία μονάδων και η σπάνια (αλλά υπαρκτή) αναξιοπιστία του mouse στην επιλογή των μονάδων θα σας παιδέψουν αρκετά. Χάνει η μάνα το παιδί και το παιδί τη μάνα...
- Χαμηλό Artificial Intelligence.

μηση των μονάδων σας! Πατώντας το πλήκτρο space θα μπορείτε να αλλάζετε νησί, μια και κάθε παρτίδα εξελίσσεται τόσο στο νησί του πολέμου όσο και στο νησί της βάσης. Στο μεγαλύτερο μέρος της οθόνης συμβαίνει όλη η δράση, ενώ κάτω κάτω υπάρχει μία οριζόντια μπάρα, που καταλαμβάνει περίπου το 1/8 της οθόνης, από όπου μπορείτε να ρυθμίσετε όλες της επιλογές για τη βάση σας, να δείτε τις καιρικές συνθήκες, τα Objectives και τα αποθέματα των πρώτων υλών σας.

Οι βασικότερες επιλογές για τα γραφικά και τον ήχο του παιχνιδιού ρυθμίζονται από το αρχείο Setup που βρίσκεται στο Folder του Battle Isle: The Andosia War. Στο παιχνίδι υπάρχουν υπεραρκετά Options που ρυθμίζουν ακόμα και την παραμικρή λεπτομέρεια. Στην επιλογή Save δεν μπορείτε να καθορίσετε εσείς το όνομα του αποθηκευόμενου αρχείου, αλλά το πράττει το ίδιο το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εκπληκτική δουλειά έχει γίνει στα γραφικά, τα οποία -σε συνδυασμό με τη χρήση της κάμερας- κάνουν ατμοσφαιρικό το παιχνίδι και δίνουν μία τελείως διαφορετική αίσθηση (ανάλογα με το επίπεδο του zoom). Τα textures των μονάδων και των κτιρίων είναι όμορφα σχεδιασμένα, με αρκετές λεπτομέρειες. Τα χρώματα είναι εντυπωσιακά, με έντονες αποχρώσεις, χωρίς να κουράζουν το μάτι. Το περιβάλλον στο οποίο κινούνται όλες οι μονάδες είναι ρεαλιστικό και με πολύ φυσιολογικά χρώματα. Η διατήρηση των αναλογιών των μεγεθών μεταξύ κτιρίων και οχημάτων είναι πολύ σωστή και συμβάλλει στην αύξηση του ρεαλισμού. Στα περισσότερα σύγχρονα RTS τρεις-τέσσερις μονάδες δίπλα δίπλα κάνουν ένα ολόκληρο κτίριο. Εδώ αυτό δεν ισχύει, καθώς τα μεγέθη είναι ανάλογα μεταξύ τους. Σε αυτό συντελεί η δυνατότητα zoom in και zoom out. Οταν διαχειρίζεστε τη βάση σας θα είστε σε μεγάλη απόσταση από το έδαφος, προκειμένου να έχετε ευρύ οπτικό πεδίο, ενώ όταν μεταφέρεστε στη μάχη δεν θα πρέπει να κάνετε zoom in για να βλέπετε πιο καλά κάθε μονάδα. Οταν επιλέξετε μία μονάδα σας να επιτεθεί σε μία αντίπαλη, τότε αυτόματα η κάμερα θα στραφεί πρώτα στη μονάδα σας, η οποία θα πυροβολεί, και έπειτα στην αντίπαλη μονάδα. Η συγκεκριμένη σκηνή είναι η πιο εντυπωσιακή της μάχης, καθώς τα εφέ των όπλων είναι φοβερά και οι εκρήξεις των διαλυμένων αντιπάλων έρχονται ως επιβράβευση των προσπαθειών σας. Καλύτερη είναι η εναλλαγή ημέρας και νύχτας καθώς και των καιρικών συνθηκών που επηρεάζουν την ορατότητα των μονάδων. Αρα, αν σχεδιάζετε εισβολή σε βάση, καλύτερα να την κάνετε σε βραδινή ώρα.



Μία από τις μονάδες που όταν την αποκτήσετε θα το γλεντήσετε!

Αρνητική βρήκα την απουσία εντυπωσιακής εισαγωγής. Ναι μεν υπάρχει εισαγωγή, αλλά δεν είναι παρά σταθερές εικόνες που κινούνται - φυσικά μιλάνε με κανονικό speech (αυτό έλειπε...). Μου θύμισε ένα παλιό Doomclone που έπαιζα, το Cyber Mage αν δεν απατώμαι, που είχε εισαγωγή στο ίδιο στυλάκι. Βέβαια, τότε βρισκόμαστε εν έτει 1995. Πλέον αυτά τα πράγματα δεν δικαιολογούνται. Πάντως, σε γενικές γραμμές, αν εξαιρέσουμε το τελευταίο αρνητικό στοιχείο, τα γραφικά του Battle Isle: The Andosia War είναι υψηλού επιπέδου και θα σας εντυπωσιάσουν.

Ακολουθώντας τα βήματα των γραφικών καλοδουλεμένος είναι και ο ήχος. Η χρήση των όπλων, η εκρήξεις καταστρεμμένων κτιρίων και οχημάτων και οι ήχοι που κάνουν τα οχήματα όταν κινούνται είναι απόλυτα ρεαλιστικοί και συνάμα εντυπωσιακοί. Αυτό που με άφησε άφωνο ήταν το γεγονός ότι, όταν έκανα zoom και πήγαινα πολύ κοντά στην επιφάνεια της γης, άκουγα περισσότερους ήχους από εκείνους που ηχούσαν όταν η κάμερα βρισκόταν ψηλά στον αέρα. Η μουσική που θα σας συντροφεύει στις αποστολές σας είναι άκρως ατμοσφαιρική και.. θα σας έχει στην τσίτα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Για τους λάτρεις των war strategy games και ιδίως για τους λάτρεις των turn based είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει (τη στιγμή που γράφεται το άρθρο, διότι αν στο μεσοδιάστημα βγει κάτι καλύτερο, ουδεμία ευθύνη φέρουμε... This Message Will Self Destruct In 5 Seconds... όπα, λάθος παραμύθι). Αυτό που μας έμεινε από το παιχνίδι είναι οι πολλές καλές ιδέες όσον αφορά στο χειρισμό και η δυναμική επαναφορά των turn based παιχνιδιών στρατηγικής, τα οποία οι περισσότεροι από εμάς έχουμε σε δεύτερη μοίρα επηρεασμένοι από τα κλασικά παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου.

PC

NET ANDOSIA WAR

Στη σελίδα της BlueByte στο Internet (www.BlueByte.net) θα βρείτε αρκετά σημαντικά πράγματα. Πρώτον και βασικότερον, θα μπορέσετε να κατεβάσετε τα τελευταία patches για το παιχνίδι. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές η τελευταία έκδοση είναι η 1.54 και συνοδεύεται από ανανεωμένο manual σε μορφή .PDF (Adobe Acrobat Reader). Επίσης, υπάρχει forum σχετικό με το παιχνίδι, ενώ η κεντρική σελίδα είναι αφιερωμένη σε διάφορα νέα. Η ενημέρωση του site είναι ελαφρώς καθυστερημένη και χωρίς πολλά ενδιαφέροντα πέραν των patches. Το μεγάλο μείον είναι ότι δεν υπάρχουν πολλά fan clubs ή clans του παιχνιδιού. Ετσι πέραν αυτού του φτωχού site δεν θα βρείτε τίποτε άλλο στο Internet. Φυσικά, μην παραλείψετε να κάνετε Register για να έχετε ενημέρωση για οτιδήποτε νεότερο από το "μέτωπο" της Blue Byte.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	91
ΑΝΤΟΧΗ	68
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85

86



Μη νομίζετε ότι το "Γενικά" είναι ο μέσος όρος των επιμέρους βαθμολογιών και μου ρίξετε κανένα ξεγυρισμένο mail bomb. Εχει καλά στοιχεία το παιχνίδι, αλλά του λείπει αυτό το... κάτι που θέλω.

FAR GATE

Οι πύλες του αχανούς διαστήματος βρίσκονται μπροστά από το υπερσύγχρονο διαστημόπλοιο. Το ταξίδι θα είναι μακρύ, με άγνωστο προορισμό. Ισως να είναι καλύτερα να μη γνωρίζετε το πεπρωμένο σας... Η παρουσίαση του παιχνιδιού έγινε από τη Microids στο Πλανητάριο του Μιλάνου, όπου ο γράφων έδωσε το "παρών" για λογαριασμό του περιοδικού. Οι πρώτες εντυπώσεις που αποκομίσαμε από το παιχνίδι ήταν άριστες, γι' αυτό ανυπομονούσα να πάρω την τελική έκδοση στα χέρια μου.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ	MICROIDS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ	Pentium II 233MHz, Win 95/98/2000/ME, 32MB RAM, 4MB video, 340MB HD, 28,8K modem

Μία ωραία πρωία με πλησιάζει ο λατρευτός μας αρχισυντάκτης με το βλοσυρό -eye of the beholder- ύφος του. Σύντομα εξελίχθηκε ο εξής... διάλογος μεταξύ μας:

Vantor: Μάντεψε...

Εγώ: (πρώτο ωχ) Δεν σας κρύβω ότι η ματιά μου έπεσε στο καινούριο μαστίγιό σας, τη "γάτα" με τις 17 ουρές.

Vantor: Τη βλέπεις, ωρέ, αυτήν εκεί τη σακούλα;

Εγώ: (δεύτερο ωχ) Λέτε να με πακετάρει για καμιά Μακρόνησο (σιγανόφωνα);

Vantor: Για δες τι έχει μέσα...

Εγώ: Κοίτα να δεις που κάτι μου ετοιμάζει...

Με την άκρη του ματιού μου είδα το εξώφυλλο του πακέτου και αμέσως έκανα ένα εντυπωσιακό σπριντ που θα ζήλευε και ο Κεντέρης (και χωρίς 7 μαύρους να με κυνηγούν!). ΔΙΚΟ ΜΟΥ, αναφώνησα. Ευτυχώς, για καλή μου τύχη, είχα κάνει λάθος σκέψεις...

Η Microids είναι μία ανερχόμενη εταιρεία παραγωγής software, που τα τελευταία χρόνια φιλοδοξεί να πλασαριστεί μεταξύ των κορυφαίων ευρωπαϊκών software houses. Οι τίτλοι της παρουσιάζουν ξεχωριστή ποιότητα και gameplay και μας κάνουν να πιστεύουμε πως, αργά ή γρήγορα, θα τα καταφέρει. Το πιο πρόσφατο δημιούργημά της είναι το Far Gate, ένας εξομοιωτής στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο (RTS) που λαμβάνει χώρα στο διάστημα. Με την πρώτη ματιά το παιχνίδι θα σας θυμίσει ένδοξα παιχνίδια του παρελθόντος, όπως το Star Trek: Starfleet Academy ή το πιο πρόσφατο





Εντυπωσιακά FMV με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού.

Homeworld Cataclysm που παρουσιάσαμε πριν από μερικά τεύχη.

Το σενάριο του Far Gate σας τοποθετεί σε ένα μακρινό πλανητικό σύστημα, όπου το διαστημόπλοιό σας συνοδεύει ένα αποικιακό σκάφος προς τον Proxima Centauri (μήπως σας θυμίζει τον Centauri Prime από το Babylon 5;). Σταδιακά αποκαλύπτεται η ιστορία του χαρακτήρα που υποδύεστε, του Jacob Viscero, ο οποίος είναι διοικητής των PDC (Proxima Defense Corps). Εν συνεχεία το παιχνίδι σάς εισάγει σε ένα έξυπνο training mode, όπου θα μάθετε τα βασικά του χειρισμού. Αν πατήσετε το δεξί πλήκτρο του mouse σε ένα ουράνιο σώμα ή σε ένα διαστημόπλοιο, η κάμερα θα εστιάσει πάνω του αυτόματα και θα μπορείτε να περιστρέψετε το αντικείμενο ή να δείτε τις σχετικές λεπτομέρειες. Αν πάλι πατήσετε το ίδιο πλήκτρο στο κενό διάστημα, η κάμερα θα επανέλθει στο αρχικό σημείο.



Το σενάριο του Far Gate σας τοποθετεί σε ένα μακρινό πλανητικό σύστημα, όπου το διαστημόπλοιό σας συνοδεύει ένα αποικιακό σκάφος προς τον Proxima Centauri (μήπως σας θυμίζει τον Centauri Prime από το Babylon 5;).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Στον τομέα του χειρισμού το Far Gate περιλαμβάνει μερικές καινοτομίες σε σχέση με παρόμοια παιχνίδια. Μέσα από το Controls Menu που θα το βρείτε στην κεντρική οθόνη των επιλογών, μπορείτε να κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις σχετικά με την κίνηση του mouse, τον τρόπο εμφάνισης του panel, την ταχύτητα εστίασης της κάμερας πάνω στα επιλεγόμενα αντικείμενα και την ταχύτητα του παιχνιδιού.

Οταν τοποθετήσετε τον κέρσορα πάνω σε ένα αντικείμενο, θα εμφανιστεί ένα κίτρινο περίγραμμα γύρω του και θα τονιστεί η ονομασία του. Αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του mouse, θα το επιλέξετε, ενώ αν πατήσετε ταυτόχρονα το Shift μπορείτε να επιλέξετε και άλλα αντικείμενα που βρίσκονται πλησίον του. Ακόμα μπορείτε να πατήσετε το πλήκτρο Insert για να επιλέξετε οποιαδήποτε μονάδα ή το Del για να ακυρώσετε την επιλογή σας.

ΥΠΕΡ & ΚΑΤΑ

ΥΠΕΡ

- Ενδιαφέρον σενάριο με απρόσμενη εξέλιξη
- Μεγάλες αποστολές
- 3 αντιμαχόμενες φυλές με ξεχωριστά χαρακτηριστικά
- 75 διαφορετικές μονάδες
- Πρωτοποριακή μηχανή γραφικών
- Ατμοσφαιρική μουσική

ΚΑΤΑ

- Περίπλοκοι συνδυασμοί πλήκτρων
- Μεγάλη υπολογιστική ισχύς για ανάλυση 800x600 με 32bit χρώμα

Αφού επιλέξετε τις μονάδες που επιθυμείτε, μπορείτε να τις βάλετε να κάνουν περιπολία σε ένα συγκεκριμένο σημείο, έτσι ώστε να είσαστε προετοιμασμένοι για τυχόν αιφνίδια επίθεση του αντιπάλου. Για να το πετύχετε αυτό θα πρέπει να κρατήσετε πατημένο το πλήκτρο Ctrl και να κάνετε κλικ σε οποιοδήποτε σημείο προορισμού εμφανιστεί γύρω από το αντικείμενο. Στη συνέχεια οι επιλεγμένες μονάδες θα αρχίσουν την περιπολία.

Σε περίπτωση που εντοπίσετε μία εξωγήινη φυλή και θελήσετε να διατάξετε επίθεση, θα πρέπει να μετακινήσετε τον κέρσορα πάνω σε μια εχθρική μονάδα. Εν συνεχεία το χρώμα του κέρσορα θα αλλάξει και το βελάκι θα μετατραπεί σε στόχαστρο. Αν πατήσετε



Το κεντρικό διαστημόπλοιο όπου βρίσκεται ο ήρωάς σας.



Το σκάφος σας οδεύει προς τον Proxima Centauri.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΥ ΣΤΑΘΜΟΥ

Κάθε φυλή έχει τις δικές της ιδιαιτερότητες και ξεχωριστές μονάδες. Οι Proximans έχουν το station hub, οι Nue-Guyen την καρδιά (heart) και οι Entrodii τη σπείρα (Spire). Για να κατασκευάσετε έναν διαστημικό σταθμό, αρχικά θα πρέπει να επιλέξετε μία μονάδα από τις τρεις που προαναφέραμε και στη συνέχεια θα εμφανιστεί μια λίστα από τα διαθέσιμα αντικείμενα που μπορείτε να χτίσετε. Αν μετακινήσετε τον κέρσορα πάνω τους, θα εμφανιστεί η ονομασία και το κόστος τους, ενώ αν πατήσετε το αριστερό πλήκτρο του mouse σε κάποιο από τα εικονίδια των αντικειμένων, θα εμφανιστούν μέσα σε ένα πλαίσιο οι διαθέσιμοι χώροι όπου μπορείτε να τοποθετήσετε τις καινούριες μονάδες σας. Επιλέξτε την περιοχή που επιθυμείτε με το αριστερό πλήκτρο του mouse και στη συνέχεια θα εμφανιστεί δίπλα στη μονάδα ένας ενδεικτικός αριθμός που δηλώνει το χρονικό διάστημα που απαιτείται για την κατασκευή.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΥΠΟΜΟΝΑΔΩΝ

Η διαδικασία είναι παρόμοια με αυτήν της κατασκευής διαστημικού σταθμού. Υπάρχουν δύο διαφορετικές υπομονάδες για κάθε φυλή, εκτός από τους Nue-Gueyn που έχουν μία επιπλέον, η οποία διαφέρει στην κατασκευή της. Το μόνο που θα πρέπει να προσέξετε για κάθε τέτοια μονάδα είναι ότι θα πρέπει να ανήκει σε μία διμοιρία την οποία θα πρέπει επιλέξετε εξαρχής.

ΕΝΕΡΓΕΙΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

Μπορείτε να κάνετε εξορύξεις σε αστεροειδείς για να ανακαλύψετε ενεργειακές πηγές που χρησιμοποιούνται για την κατασκευή των μονάδων σας. Οπως σε όλα τα παιχνίδια στρατηγικής, έτσι και στο Far Gate κάθε φυλή διαθέτει ξεχωριστή μονάδα που συγκεντρώνει την ενέργεια. Οι Proximans χρησιμοποιούν το Utility Pod, οι Nue-Guyen το Drone και οι Entrodii το Collector. Οταν βρίσκονται σε θέση περισυλλογής, αυτές οι μονάδες ανιχνεύουν τους πλησιέστερους αστεροειδείς και στη συνέχεια πραγματοποιούν την εξόρυξη. Οταν γεμίσουν με ενέργεια, επιστρέφουν στον διαστημικό σταθμό για να την εναποθέσουν. Μοναδική εξαίρεση αποτελούν οι Collectors, οι οποίοι "διακτινίζουν" την ενέργεια που έχουν συγκεντρώσει στην κεντρική βάση και συνεχίζουν το έργο τους.

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ ΜΟΝΑΔΩΝ

Οι μονάδες των Proximans επισκευάζονται από τα utility pods, κατόπιν δική σας εντολής, ενώ αυτές των Nue Guyens μπορούν να αυτο-επισκευαστούν, μια και αποτελούνται από μικροοργανισμούς (μας θυμίζει τα αστρόπλοια των Vorlon από το Babylon 5). Τέλος, οι Entrodii χρησιμοποιούν για τις επισκευές μια ειδική μονάδα που την ονομάζουν Returner.

το αριστερό πλήκτρο του mouse θα διατάξετε επίθεση. Αν πάλι θέλετε να επιλέξετε επίθεση σε μια ομάδα διαστημοπλοίων, θα πρέπει να πατήσετε το Ctrl και στη συνέχεια με το mouse να επιλέξετε αυτά στα οποία θέλετε να επιτεθείτε. Μην ανησυχείτε αν μεταξύ αυτών βρίσκονται και δικά σας διαστημόπλοια, καθώς όταν θα πραγματοποιηθεί η επίθεση, δεν θα πάθουν κανένα κακό.

Το πλαίσιο στο οποίο κινούνται οι μονάδες σας θα σας θυμίσει αυτό του Star Trek Armada ή του Homeworld. Υπάρχει ένα πράσινο πλέγμα το οποίο δηλώνει το όριο που μπορούν να μετακινηθούν οι μονάδες σας. Ακόμα μπορείτε να ορίσετε το ύψος και την απόσταση που θα έχουν από το σημείο αναφοράς. Οι γκρίζες γραμμές που υπάρχουν πάνω στο πλαίσιο υποδεικνύουν την τροχιά που ακολουθούν οι πλανήτες στο ηλιακό σύστημα.

Κάθε μονάδα περιστοιχίζεται από ένα πολύχρωμο ενδεικτικό περίγραμμα και ακόμα από μία μπάρα που δείχνει το ύψος της σε σχέση με τις υπόλοιπες. Οι δικές σας μονάδες έχουν πράσινη ένδειξη, οι ουδέτερες ή φιλικές μονάδες είναι λευκές και οι εχθρικές σημειώνονται με κόκκινο χρώμα. Αν επιλέξετε κάποια μονάδα, το περίγραμμά της θα αρχίσει να αναβοσβήνει. Αν μετακινήσετε τον κέρσορα σε κάποια μονάδα, θα εμφανιστεί η μπάρα ενέργειας. Επίσης, μερικές μονάδες, όπως το Attack Transport και το Carrier, έχουν κάποιες μικρές κουκκίδες κάτω από την μπάρα ενέργειας. Κάθε λευκή κουκκίδα απεικονίζει τα διαστημόπλοια που ανήκουν στην εκάστοτε μονάδα και έχουν ενταχθεί σε επιθετικό σχηματισμό, ενώ οι γκρίζες κουκκίδες τις μονάδες που δεν έχουν ενταχθεί σε αυτόν το σχηματισμό.

Το Far Gate περιλαμβάνει 16 συναρπαστικές αποστολές που ακολουθούν ένα γραμμικό σενάριο. Αυτό σημαίνει πως δεν μπορείτε να επιλέξετε κάποια από αυτές, αλλά θα πρέπει να τις παίξετε με τη σειρά που έχει θέσει το παιχνίδι. Μόνο αν ολοκληρώσετε την τρέχουσα αποστολή, θα μπορέσετε να μεταβείτε στην αμέσως επόμενη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το πρώτο πράγμα που θα σας κάνει εντύπωση στο Far Gate είναι το επίπεδο των γρα-



Κάθε φυλή διαθέτει 25 διαφορετικές μονάδες.



Για να δούμε πώς θα ξεφύγετε από εδώ...

φικών του. Τόσο τα διαστημόπλοια όσο και τα ουράνια σώματα είναι ιδιαίτερα λεπτομερή και καλοσχεδιασμένα. Τα διαστημόπλοια της φυλής των εξωγήινων (Nue Guyen) παρουσιάζουν σημαντικές διαφορές στην απεικόνισή τους σε σχέση με αυτά των υπόλοιπων φυλών. Από μικρά καταδιωκτικά, που θα τα παρομοιάζαμε με τροπικά ψάρια, μέχρι γιγάντια σκουλήκια τα οποία χωρίζονται και σας προκαλούν σημαντική ζημιά. Η απεικόνιση των γραφικών σε 800x600 με 32bit χρώμα είναι άψογη, αλλά για να μπορέσετε να παίξετε με ικανοποιητική ταχύτητα το παιχνίδι σε αυτή την ανάλυση θα πρέπει να έχετε ένα γρήγορο μηχάνημα με μια σύγχρονη κάρτα γραφικών. Τα υπόλοιπα διαστημόπλοια παρουσιάζουν υψηλό επίπεδο τόσο στα textures όσο και στις λεπτομέρειες, τέτοιο που δεν έχουμε ξανασυναντήσει σε παρόμοιο τίτλο. Για παράδειγμα, το αποικιακό σκάφος έχει τέσσερις σφαίρες-δορυφόρους που περιστρέφονται γύρω του και παράλληλα έξι ανεξάρτητους προωθητήρες σε κάθε πλευρά του, που εκπέμπουν διαφορετική ακτινοβολία. Από την άλλη, ο διαστημικός σταθμός έχει έναν τεράστιο ρομποτικό βραχίονα με τον οποίο μετακινεί τις μικρότερες μονάδες.

Ιδιαίτερη μνεία πρέπει να γίνει στην απεικόνιση των ουράνιων σωμάτων. Οι προγραμματιστές της Super X Studios, μίας εταιρείας που έχει την έδρα της στο Seattle, δούλεψαν αρκετά σε αυτό τον τομέα και, όπως φαίνεται, κατάφεραν να βρουν μια ισχυρή μηχανή, την οποία ονόμασαν Thrushwave Technology (από τον lead programmer James Thrush). Η engine αυτή καταφέρνει και απεικονίζει με ιδιαίτερο ρεαλισμό τα νεφελώματα (δεν είναι textures, αλλά ανεξάρτητο εφέ φωτισμού) και τα υπόλοιπα ουράνια σώματα, τα οποία παρουσιάζουν διαφορές στη δομή των επιφανειών τους. Μπορείτε να εστιάσετε σε κάποιο ουράνιο σώμα και να παρατηρήσετε πιο προσεκτικά τις λεπτομέρειες.

Οσον αφορά στη μουσική, πρέπει να επισημάνουμε πως τα μουσικά κομμάτια δημιουργούν μια ευχάριστη ατμόσφαιρα και θα λέγαμε πως σε συνδυασμό με τα φαντασμαγορικά γραφικά μεταφέρουν άψογα την εικόνα του μυστηριώδους, αχανούς και μαγευτικού διαστήματος στο δωμάτιό σας.

MULTIPLAYER

Οπως κάθε σύγχρονο παιχνίδι στρατηγικής, έτσι και το Far Gate διαθέτει και τη δυνατότητα multiplayer. Το πρώτο βήμα σας για να ξεκινήσετε ένα παιχνίδι multiplayer είναι να συνδεθείτε με έναν άλλο χρήστη μέσω κάποιου τοπικού δικτύου ή του modem σας. Το παιχνίδι σάς παρέχει τρεις clients, τους οποίους μπορείτε να βρείτε στο CD-ROM (GameSpy, GDA και Mplayer.com).

Η ΕΠΙΣΗΜΗ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ FAR GATE

url:www.far-gate.com



Στην επίσημη ιστοσελίδα του το παιχνίδι μάς υποδέχεται με ένα εντυπωσιακό λογότυπο, παρόμοιο με αυτόν που υπάρχει στο εξώφυλλο του πακέτου. Στη συνέχεια ο επισκέπτης μπορεί να βρει γενικές πληροφορίες για το παιχνίδι, μια σύντομη περιγραφή του σεναρίου, screenshots από την αρχική έκδοση του παιχνιδιού (αρχικά ονομαζόταν The Rift), ενώ στο τμήμα των FAQ μπορεί να δει μια λίστα ερωταπαντήσεων που σχετίζονται με το παιχνίδι. Η παρουσίαση της σελίδας μπορεί να μην εντυπωσιάζει, ωστόσο παρέχει τις απαραίτητες πληροφορίες για να γνωρίσετε καλύτερα το Far Gate. Ακόμα περιλαμβάνει links, τμήμα γνωριμίας με τους developers και ειδικό τμήμα που αφορά σε ανακοινώσεις γραπτού και ηλεκτρονικού τύπου για το παιχνίδι.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Far Gate είναι με δυο λέξεις ένα εντυπωσιακό παιχνίδι. Τόσο το επίπεδο των γραφικών όσο και το δυνατό σενάριό του προσφέρουν στον παίκτη δεκάδες ώρες συναρπαστικού gameplay. Οι 16 αποστολές μπορεί να σας φαίνονται λίγες, αλλά αν αναλογιστείτε πως για να ολοκληρώσετε καθεμία από αυτές θα πρέπει να ενεργήσετε διαφορετικά κάθε φορά, να αναπτύξετε ξεχωριστή τακτική για να αντιμετωπίσετε τους "κρυφούς άσσους" κάθε φυλής και να εξουδετερώσετε τις ισχυρότερες μονάδες τους, καταλαβαίνετε πόσο χρονικό διάστημα θα χρειαστείτε προκειμένου να τις φέρετε εις πέρας όλες. Το επίπεδο των μαχών θα το χαρακτηρίζαμε εφάμιλλο με αυτό του Homeworld Cataclysm. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικούς σχηματισμούς στα καταδιωκτικά ανάλογα με τον αντίπαλο ή ειδικές μονάδες ώστε να αποκτήσετε κάποιο πλεονέκτημα ή να εξουδετερώσετε κάποια ατού του αντιπάλου. Η μάχη διεξάγεται σε πραγματικό χρόνο και το επίπεδο τεχνητής νοημοσύνης είναι αρκετά υψηλό. Τέλος, το σενάριο κρύβει αρκετές εκπλήξεις και θα σας καθηλώσει μέχρι τέλους.

Για να μπορέσετε να απολαύσετε το παιχνίδι σε ανάλυση 800x600 με 32bit textures θα χρειαστείτε, όπως προαναφέραμε, κάποιο ισχυρό μηχάνημα, αλλά πιστέψτε μας αξίζει τον κόπο. Τα υπέροχα γραφικά και τα φαντασμαγορικά εφέ θα σας δώσουν την εντύπωση πως βρίσκεστε μέσα σε ένα πλανητάριο και παρακολουθείτε από κοντά τα μαγευτικά χρώματα των ουράνιων σωμάτων, ενώ οι συναρπαστικές εκρήξεις κατά τη διάρκεια των μαχών θα σας φέρουν πιο κοντά στις επικές μάχες των Proximans με τους Nue-Guyen και τους Entrodii.

Σε γενικές γραμμές το Far Gate είναι ένας τίτλος που θα αναδείξει το ταλέντο των προγραμματιστών του Studio X και θα ισχυροποιήσει τη θέση της Microids ως εκδότριας εταιρείας. Ελπίζουμε να ακολουθήσουν και άλλοι τίτλοι ανάλογης ποιότητας στο μέλλον από τη Microids. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	93
ΣΕΝΑΡΙΟ	95
ΓΕΝΙΚΑ	94

94



Ενας αξιόλογος εξομοιωτής στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο που δεν πρέπει να χάσετε.

MICROSOFT CASINO



Η Microsoft τα τελευταία τέσσερα χρόνια δείχνει ιδιαίτερη έφεση στα παιχνίδια. Πέραν της ατελείωτης σειράς λειτουργικών προγραμμάτων που φέρουν το όνομά της, μία σειρά από αξιόλογα παιχνίδια έρχεται να την εδραιώσει και στο χώρο της διασκέδασης του home user. Η αιχμή του δόρατος για την παιχνιδοβιομηχανία της Microsoft είναι αδιαμφισβήτητα η σειρά Age of Empires, ενώ δείχνει μεγάλο ενδιαφέρον και για τη διασκέδαση παικτών με παράξενα γούστα (Golf και Flight Simulators οι καλύτεροι αντιπρόσωποι). Στη δεύτερη κατηγορία ανήκει και το Casino, το οποίο φιλοδοξεί να μεταφέρει την ατμόσφαιρα και τα παιχνίδια των "ναών του τζόγου" στο σπίτι μας.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

MICROSOFT

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 133 MHz (συνιστώμενος PII 266 MHz), 40MB ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 16MB RAM για Win 95/98 ή 32MB RAM για Win Me ή 64MB RAM για τα Windows 2000, SVGA οθόνη (800x600), 2MB κάρτα γραφικών με 16bit χρώματος, κάρτα ήχου, ποντίκι και πληκτρολόγιο.

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

Τώρα που το σκέφτομαι, μόνο η Microsoft θα μπορούσε να βγάλει έναν τέτοιο τίτλο... Δεν ξέρω γιατί, αλλά δεν μπορώ να φανταστώ καμία άλλη εταιρεία που θα μπορούσε να δημιουργήσει το εν λόγω παιχνίδι (Blizzard, Westwood, Sierra, Interplay... μπρρ... μόνο που το σκέφτομαι με πιάνει ανατριχίλα), και αυτό διότι είναι πολύ απλός, ρεαλιστικός ως τίτλος. Σίγουρα με μια τέτοια παραγωγή η Microsoft δεν μπορεί να περιμένει να έχει πωλήσεις ανάλογες των Age of Empires, μια και το καταναλωτικό κοινό στο οποίο απευθύνεται είναι σχετικά περιορισμένο. Ωστόσο η ουσία είναι ότι πρόκειται για μία πολύ έξυπνη κίνηση, αφού έχει πολύ καιρό να κυκλοφορήσει στα ράφια των καταστημάτων παρόμοιο παιχνίδι. Παίζοντας τον τίτλο θα βρεθείτε σε τρία από τα μεγαλύτερα casinos παγκοσμίως: τα Treasure Island, Mirage και Bellagio. Πάμε όμως να δούμε ποια παιχνίδια μπορείτε να παίξετε σε αυτά.

ΤΑ ΤΥΧΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Στο Casino μπορείτε να παίξετε τα εξής παιχνίδια:

BIG 6 WHEEL: Το συγκεκριμένο παιχνίδι θυμίζει τον τροχό της τύχης. Ο τροχός γυρνάει και σε όποιο στοίχημα-σημείο σταματήσει, κερδίζετε κάποιο ποσό. Οσο πιο σπάνιο είναι το στοίχημα τόσο πιο μεγάλα τα κέρδη. Για παράδειγμα, υπάρχει στοίχημα που αποδίδει 1 προς 1 και είναι το πιο συχνό στον τροχό, ενώ το Joker αποδίδει 40 προς 1 και είναι το μοναδικό!

BLACKJACK: Η μεταφορά του εν λόγω παιχνιδιού στην Ελλάδα είναι το "Είκοσι μία", το παιχνίδι που σας αφήνει άφραγκους (πανί με πανί) κάθε Χριστούγεννα και Πρωτοχρονιά. Ευκαιρία, λοιπόν, να προπονηθείτε οκτώ ωρίτσες την ημέρα και μέχρι τις 24 Δεκεμβρίου θα έχετε γίνει ξεφτέρια. Τώρα που το σκέφτομαι, τρέξτε να αγοράσετε το Casino, μια και θα αποσβέσετε το κόστος του σε μια βραδιά!

CARIBBIAN STUD POKER: Ενα από τα τρία είδη poker που μπορείτε να παίξετε στα casinos. Πρόκειται για ένα σπάνιο είδος, τους ιδιόμορφους κανόνες του οποίου μπορείτε να βρείτε στο Help του συγκεκριμένου παιχνιδιού!

CRAPS: Ο γκρουπιέρης πετάει δύο ζάρια και εσείς ποντάρετε σε διάφορα δυνατά αποτελέσματα, τα οποία παρουσιάζονται στην οθόνη







Blackjack στο προσκήνιο, και κοιτάξτε πόσα λεφτά κέρδισα!!!

Παίζοντας ρουλέτα. Ο τύπος με τα γυαλιά πάνω δεξιά είναι ο Ηλίας.

σας. Υπάρχουν στοιχήματα για μονό ή ζυγό άθροισμα στα ζάρια, για διπλές και για συγκεκριμένους συνδυασμούς. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που απαιτεί, πέραν της τύχης, και γνώσεις πιθανοτήτων. Εάν το μάθετε καλά, μπορείτε εύκολα, ακόμα και με μικρά στοιχήματα, να βγάλετε χρήματα.

PAI GOW POKER: Αλλη μία μεταλλαγμένη έκδοση του πατροπαράδοτου poker. Αυτό και το Caribbian stud poker παίζονται σε κανονική τσόχα, εν αντιθέσει με το poker που παίζεται με ηλεκτρονικό τρόπο (VIDEO POKER).

ROULETTE: Νομίζω ότι το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν θέλει συστάσεις. Πρόκειται για το πιο διάσημο παιχνίδι των casinos, εκεί όπου χάνονται οι περιουσίες των άτυχων και κονομάνε οι τυχεροί. Οι επιλογές για να ποντάρετε είναι πάρα πολλές: μονά, ζυγά, μαύρα, κόκκινα, συγκεκριμένος αριθμός κ.ά. Από εκεί και πέρα τα πάντα κρίνονται από τον αριθμό στον οποίο θα σταματήσει η "τυχερή" μπαλίτσα!

SLOTS: Η κουλοχέρης στα ελληνικά! Οχι τόσο διάσημος στην Ελλάδα, μια και εδώ ανθούν τα αποκαλούμενα "φρουτάκια" (υβρίδιο του κουλοχέρη). Ανάλογα με το ξενοδοχείο, υπάρχουν διάφορα μηχανήματα στα οποία μπορείτε να παίξετε Slots. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να ποντάρετε ένα, δύο ή και τρία credits μαζί σε μια προσπάθεια να αποκομίσετε μεγαλύτερα κέρδη! Το μοναδικό 100% τυχερό παιχνίδι που υπάρχει στο Casino. Δεν απαιτεί καθόλου σκέψη και έχει πολύ γέλιο.

VIDEO KENO: Πρόκειται για παιχνίδι που παίζεται σε ηλεκτρονικό ταμπλό. Υπάρχει ένας πίνακας με 80 νούμερα και εσείς μπορείτε να σημειώσετε από 3 μέχρι 15 αριθμούς. Οσο πιο πολλούς αριθμούς επιλέξετε τόσο περισσότερους πρέπει να πετύχετε όταν το μηχάνημα αρχίζει να επιλέγει τους τυχαίους νικητήριους αριθμούς-λαχνούς.

VIDEO POKER: Εδώ έχουμε το αυθεντικό poker - δεν είναι Strip, δυστυχώς. Ποντάρετε, παίρνετε κάρτες, δίνετε πίσω αν δεν σας κάνουν και παίρνετε καινούριες. Εάν κάνετε Royal Flush, τότε κλείστε τον υπολογιστή και τρέξτε στο κοντινότερο πρακτορείο να γράψετε κάνα ΛΟΤΤΟ! Δυστυχώς, δεν υπάρχει λίστα με τους συνδυασμούς των καρτών και την ονομασία τους (στην αρχή είχα μεγάλο πρόβλημα έως ότου καταλάβω ποιος συνδυασμός καρτών είναι πιο "δυνατός", αλλά τελικά έβγαλα άκρη).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Ξεκινώντας για πρώτη φορά το παιχνίδι θα σας ζητηθεί να καταχωρίσετε το όνομα του παίκτη σας, να επιλέξετε ποια φιγούρα (γραφικό δηλαδή) θα του βάλετε και με ποιο χρηματικό ποσό θα ξεκινήσει. Στο μέλλον, εάν θελήσετε να δημιουργήσετε νέο χαρακτήρα από το κεντρικό μενού, κάνετε κλικ κάτω δεξιά, εκεί όπου υπάρχει το όνομα του πρώτου χαρακτήρα σας, και επιλέξτε τη δημιουργία νέου χαρακτήρα ή -αν θέ-



Ξεκινώντας το μεγάλο Tournament είμαι τελευταίος! Μπουχουχου!



Οι επιλογές του παιχνιδιού.

ΘΕΤΙΚΑ & ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΘΕΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- Απουσία ανταγωνιστή την περίοδο αυτή από το χώρο των παιχνιδιών. Τι εννοώ; Το Casino είναι το μόνο που ασχολείται με τυχερά παιχνίδια και μάλιστα τα έχει όλα συγκεντρωμένα σε ένα CD!
- Σχετικά καλή εκμετάλλευση όλων των δυνατοτήτων του παιχνιδιού, αφού υπάρχει κάτι σαν campaign (το Tournament εννοώ), όπου περιέχονται πολύ καλά βίντεο, στοιχείο που σίγουρα αυξάνει την αντοχή του!


- Παίζετε και δεν χάνετε λεφτά! Δεν ξέρω κατά πόσο μπορεί να λειτουργήσει ως υποκατάστατο για ριψοκίνδυνους τζογαδόρους, πάντως, σίγουρα αξίζει να το δοκιμάσει κάποιος που έχει το μικρόβιο...

ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

- Απουσία multiplayer. Φαντάζεστε να υπήρχε επιλογή για παιχνίδι στο Internet, όπου θα μπορούσατε να βρείτε αντιπάλους μέσω του www.zone.com (του σχετικού site για multiplayer gaming, που προωθείται από τη Microsoft) και να παίξετε σε ένα τεράστιο on-line casino με συγκεκριμένο ποσό χρημάτων και πραγματικούς αντιπάλους; Εκεί όντως θα ήταν πώρωση. Ακόμα καλύτερο θα ήταν τα λεφτά που θα είχατε στο παιχνίδι να τα έπαιρναν από την πιστωτική κάρτα σας, ώστε να είναι πιο ρεαλιστικό!!! Ρε, έχω φοβερές ιδέες, λοιπόν δέχομαι προτάσεις από εταιρείες για Game Development... Πρώτος μισθός μισό μύριο.
- Μικρή ποικιλία γραφικών και επιλογών σε ορισμένα παιχνίδια. Ειδικά ο κουλοχέρης, ένα από τα πιο δημοφιλή τυχερά παιχνίδια, είναι αρκετά βαρετός.

λετε- τη διαγραφή κάποιου. Αυτό που πρέπει να προσέξετε είναι το όνομα που γράφει στο παραθυράκι να είναι ο ενεργός χαρακτήρας σας, καθώς με αυτόν θα παίξετε οποιοδήποτε παιχνίδι επιλέξετε. Προκειμένου να παίξετε και να εξοικειωθείτε με τα παιχνίδια, μπείτε σε ένα από τα τρία ξενοδοχεία κάνοντας κλικ στο όνομά του (αριστερά στην κεντρική οθόνη). Αφού φορτώσει η πίστα του ξενοδοχείου, κάνοντας κλικ στα τραπέζια επιλέξετε και παίξτε ένα από τα 10 διαθέσιμα τυχερά παιχνίδια! Κάθε παιχνίδι έχει δύο επιλογές, "Play" και "Tournament". Η επιλογή Play είναι κάτι σαν Single Player και παίζετε όσες παρτίδες θέλετε, έχοντας το δικαίωμα να καθορίσετε και το μέγεθος των στοιχημάτων. Στην Tournament τα πράγματα είναι λίγο πιο δύσκολα, καθώς παίζετε συγκεκριμένο αριθμό παρτίδων ενάντια σε αντιπάλους και το επίπεδο των στοιχημάτων καθορίζεται από το επίπεδο του διαγωνισμού (Beginner, Intermediate, Advance και Expert). Κάθε επίπεδο δυσκολίας έχει και το αντίστοιχο ποσό συμμετοχής, από το οποίο παίρνετε τα χρήματα για τα στοιχήματά σας (δηλαδή όλοι οι παίκτες ξεκινάνε με το ίδιο ποσό χρημάτων και παίζουν. Για παράδειγμα, στο Beginner είναι $2.500). Ετσι, σιγά σιγά μπορείτε να κερδίσετε λεφτά.

Μπαίνοντας για πρώτη φορά σε ένα παιχνίδι, εμφανίζεται ένα παράθυρο το οποίο εξηγεί αρκετά καλά τους κανόνες του, ενώ υπάρχει ειδική επιλογή για να μην επανεμφανιστεί το παράθυρο αυτό όταν ξαναμπείτε στο παιχνίδι (όταν μάθετε τους κανόνες απενεργοποιήστε την). Ανά πάσα στιγμή σε οποιαδήποτε παρτίδα, πατώντας το κουμπί με το σχήμα ερωτηματικού (βρίσκεται κάτω δεξιά στην οθόνη), μπορείτε να εμφανίσετε τις οδηγίες για το παιχνίδι. Κάτω από το κουμπί για Help υπάρχουν άλλα δύο. Το ένα επεξηγεί τα bonuses που έχετε κερδίσει από τους ιδιοκτήτες του ξενοδοχείου για τα μεγάλα στοιχήματα και τα κέρδη που έχετε κάνει (π.χ. δωρεάν γεύματα και δωμάτια) και το άλλο χρησιμοποιείται για να φύγετε από το παιχνίδι και να πάτε στην κεντρική αίθουσα του ξενοδοχείου. Τέλος, από τις αίθουσες του ξενοδοχείου, πέραν των δέκα παιχνιδιών που μπορείτε να παίξετε, υπάρχουν επιλογές για Help, Fast Cash Machine (από όπου παίρνετε έξτρα λεφτά) και, τέλος, Exit, η οποία σας οδηγεί στο κεντρικό μενού του παιχνιδιού!

Τελευταία και πιο καλή επιλογή είναι το μεγάλο Tournament των casinos, στο οποίο καλείστε να περάσετε με τη σειρά από όλα τα ξενοδοχεία, παίζοντας όποια παιχνίδια θέλετε για να είστε ο μεγάλος κερδισμένος και, φυσικά, φτάνοντας στο τρίτο και τελευταίο ξενοδοχείο, να βγείτε πρώτος! Αρκετά δύσκολο ομολογουμένως, μια και πρέπει να είστε πολύ τυχερός!

Σε γενικές γραμμές οι επιλογές για τα δέκα διαφορετικά παιχνίδια είναι αρκετές. Αφού μάλιστα δεν χάνετε χρήματα, μπορείτε να παίξετε άφοβα - τα μόνα που χάνετε είναι ο χρόνος και τα χρήματα που πληρώνετε για το ρεύμα που καταναλώνει το PC (αλλά και αυτό μήπως δεν το πληρώνουμε όλοι;).



Παίζοντας 21.



Το ATM του παιχνιδιού για γρήγορα φράγκα.


Entering Treasure Island...


Entering Bellagio...


Entering The Mirage...

Τα ξενοδοχεία που θα επισκεφθείτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Casino, ενός παιχνιδιού που από τη φύση του έχει περιορισμένα περιθώρια και δυνατότητες, δεν μοιάζουν με οποιοδήποτε απλό παιχνίδι, είτε αυτό είναι στρατηγικής, είτε adventure, είτε τέλος RPG, αφού το γραφικό περιβάλλον δεν μπορεί να είναι το ίδιο... Ενα απλό παιχνίδι προσφέρει ατελείωτους ορίζοντες όσον αφορά στην εκμετάλλευση των γραφικών και των special effects. Μια πράσινη τσόχα με μία τράπουλα ή ένας κουλοχέρης, όμως, περιορίζουν τις δυνατότητες των σχεδιαστών. Ετσι, τα γραφικά δεν μπορώ να πω ότι είναι άψογα, ούτε όμως ότι απογοητεύουν το χρήστη, αφού όταν αγοράζεις έναν τέτοιο τίτλο σίγουρα δεν τον παίρνεις για τα γραφικά του! Το παράδοξο είναι ότι υπάρχει ένα μικρό εισαγωγικό βίντεο, που μας δείχνει τα τρία μεγάλα casinos, στα οποία μπορεί να παίξει ο παίκτης. Καθώς παίζετε, θα βλέπετε την κεντρική αίθουσα του casino στο οποίο βρίσκεστε και θα μπορείτε να επιλέξετε ποιο παιχνίδι θέλετε να παίξετε, με ένα κλικ. Τα γραφικά είναι όσα καλά θα μπορούσαν να είναι, με μόνο πρόβλημα το αφύσικο animation των χαρακτήρων και τα δυσδιάκριτα νούμερα σε ορισμένα παιχνίδια (π.χ. στον κουλοχέρη).

Οι επιλογές για τη ρύθμιση γραφικών και την ανάλυση οθόνης έχουν πάει βόλτα. Θα μου πείτε, δεν είναι και κανένα φοβερό παιχνίδι που κολλάει το μηχάνημά μας. Εγώ όμως θα σας κοιτάξω με το έξυπνο βλέμμα μου και θα σας απαντήσω με τα εξής σοφά λόγια : "Κυρίως η ανάλυση αλλά και τα γραφικά διαφέρουν ανάλογα με την οθόνη". Η ανάλυση 800x600 φαίνεται πιο καλά σε μία οθόνη 14" από ό,τι σε μία 19" ή ακόμα και 21" (όπου όλα γίνονται τεράστια!). Γενικά υπάρχουν τρεις επιλογές σχετικές με τα γραφικά. Η πρώτη αφορά στο αν θέλετε να τρέχει το Casino σε Full Screen Mode και οι άλλες δύο στα Character Animation και Game Animation (π.χ. τα ζάρια κουνιούνται, το μοίρασμα της τράπουλας και τα ρέστα).

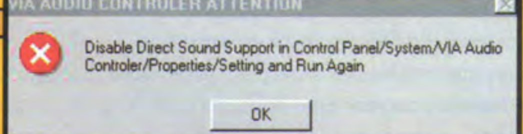
Ο ήχος, τώρα, είναι ικανοποιητικός, αλλά αν δεν διαθέτετε κάρτα ήχου SoundBlaster, θα ακούγεται πολύ θολός και γραντσουνιστός! Επίσης, στον ήχο πρέπει να κάνετε μία συγκεκριμένη ρύθμιση προκειμένου να τρέξει το παιχνίδι, η οποία περιγράφεται στο ειδικό Box που περιλαμβάνεται στο κείμενο. Η μουσική που ακούγεται στο background είναι πολύ χαλαρή, χωρίς να εκνευρίζει αλλά ούτε και να εντυπωσιάζει. Δεν θα της δίνετε όμως και πολλή σημασία, αφού η προσοχή σας θα είναι στραμμένη στην παρτίδα σας και στα χαρτιά που σας μοιράζουν ή στις ζαριές που πέφτουν (φτου @#$@*# πάλι ντόρτια!). Υπάρχει επίσης περιστασιακό speech από τους χαρακτήρες του παιχνιδιού, αλλά δεν είναι τίποτα σπουδαίο. Γενικότερα ο ήχος κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα. Οι ρυθμίσεις του, βέβαια, είναι πάρα πολλές αλλά δεν έχουν σχέση με τη βελτίωση της ποιότητάς του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως έχω καθιερώσει σε όλες τις παρουσιάσεις μου, επιχείρησα μία όσο το δυνατόν αντικειμενικότερη αναφορά στα θετικά και αρνητικά στοιχεία του παιχνιδιού (δείτε σχετικό box). Βέβαια, δεν μπόρεσα να εμβαθύνω στο παιχνίδι όσο θα έκανε ένας παθιασμένος τζογαδόρος, μια και δεν είμαι του χώρου (είμαι από τα καλά παιδιά).

PC

ΠΙΘΑΝΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ



Προκειμένου να τρέξει ομαλά το παιχνίδι, πρέπει να κάνετε μία ρύθμιση στην κάρτα ήχου σας από το Device Manager. Σας εξηγεί πώς γίνεται και το ειδικό παραθυράκι που εμφανίζεται, αλλά άλλο είναι να το ακούτε από το δικό μου... στόμα, ε; Κάνετε κλικ στο Start, πηγαίνετε στο Settings και στο Control Panel. Αφού λοιπόν ανοίξει το παράθυρο του Control Panel, κάνετε κλικ στο System και θα εμφανιστεί το System Properties (τα προαναφερόμενα μπορείτε να τα κάνετε εύκολα από το Keyboard, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο παράθυρο και πατώντας Pause-Break). Επιλέξτε το φύλλο Device Manager και ξεδιπλώστε τα περιεχόμενα του "Sound, Video and Audio Controllers". Από εκεί επιλέξτε τις ρυθμίσεις της κάρτα ήχους σας (PCI Audio πρέπει να λέει, μαζί με το μοντέλο της κάρτας) και Settings. Τώρα πρέπει να απενεργοποιήσετε την επιλογή Enable Direct Support. Επειτα κάνετε Restart και φορτώστε το παιχνίδι. Ως εκ του θαύματος όλα θα δουλέψουν :). Το προαναφερόμενο πρόβλημα πρέπει να εμφανίζεται ΜΟΝΟ στις κάρτες ήχου... VIA. Κοιτάξτε τη σχετική εικόνα για να γίνω πιο σαφής...

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΗΧΟΣ	66
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92

92



Η έλλειψη ανταγωνισμού στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού θα το κάνει ανάρπαστο στους λάτρεις των τυχερών παιχνιδιών. Δεν θα το συνιστούσα σε οπαδούς των RPGs, strategies και adventures.

CULTURES

Πάντα με συνάρπαζαν οι ιστορίες με τους Βίκινγκς, τους κερασφόρους και απολίτιστους κατακτητές από το Βορρά, που ανακάλυψαν την Αμερική πολύ πριν από τον Χριστόφορο Κολόμβο. Φαίνεται, λοιπόν, ότι οι προσευχές μου εισακούστηκαν, αφού η Funatics κυκλοφόρησε το Cultures, ένα παιχνίδι με θέμα τους άξεστους -και αξύριστους- ήρωες.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
THQ/FUNATICS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz (προτείνεται Pentium II 400), 64MB RAM, Windows 9x/2000, DirectX 7, περίπου 200MB στο σκληρό δίσκο. Δεν είναι απαραίτητη η ύπαρξη 3D accelerator.

Βρισκόμαστε στα τέλη του ένατου αιώνα, σε ένα μικρό σκανδιναβικό χωριό. Εδώ και αρκετές μέρες βρέχει ακατάπαυστα. Η σοδειά καταστράφηκε, οι κυνηγοί δεν μπορούν υπό αυτές τις συνθήκες να κυνηγήσουν και οι ήρωές μας, που είναι γνωστοί για την ταχύτητα με την οποία καταναλώνουν τις προμήθειές τους (βάρβαροι γαρ), βρίσκονται σε αδιέξοδο... Κι εκεί όπου όλες οι ελπίδες έχουν εξανεμιστεί, ένας κομήτης κάνει την εμφάνισή του στο σκοτεινό ουρανό και αφού διαγράφει μία περίεργη τροχιά, σπάει σε έξι κομμάτια. Ενα από αυτά κατευθύνεται με ιλιγγιώδη ταχύτητα προς το χωριό, σπέρνοντας τον πανικό στους κατοίκους του. Το φαινόμενο αυτό εκλαμβάνεται ως οιωνός από τους -στουρνάρια στην αστρονομία- Βίκινγκς. Ολα, λοιπόν, ξεκαθαρίζουν: Οι θεοί είναι θυμωμένοι μαζί τους για κάποιον λόγο, γι' αυτό υπομένουν τόσα δεινά. Για να τους εξευμενίσουν, οι φίλοι μας αποφασίζουν να φτάσουν ως τα πέρατα του κόσμου, ψάχνοντας για τα υπόλοιπα πέντε κομμάτια του κομήτη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Τα γραφικά αποτελούν ουσιαστικά τον "κράχτη του τίτλου". Η ελάχιστη ανάλυση στην οποία τρέχει το πρόγραμμα είναι 800x600, με βάθος χρώματος 8-bit, ενώ η μέγιστη εξαρτάται από την κάρτα γραφικών σας. Η δράση εκτυλίσσεται σε δισδιάστατο περιβάλλον και οι χαρακτήρες είναι 3D models. Ως εδώ τίποτα το ασυνήθιστο. Η πρώτη έκπληξη έρχεται με το που θα ξεκινήσετε κάποια campaign και θα αρχίσετε να εξερευνάτε τον περιβάλλοντα χώρο. Τα πάντα αποδίδονται με εκπληκτική λεπτομέρεια: Ενας αόρατος άνεμος κάνει τις φυλλωσιές των δέντρων να τρέμουν, τα ζώα περιφέρονται στα δάση αναζητώντας την τροφή τους και οι πεταλούδες κοροϊδεύουν τους αγροίκους ήρωές μας, στήνοντας χορό πάνω από τα κεφάλια τους! Πρόκειται, ουσιαστικά, για μια οπτική πανδαισία κι αν έπρεπε να χρησιμοποιήσω έναν μόνο χαρακτηρισμό για να περιγράψω το σκηνικό, θα διάλεγα τη λέξη "γεμάτο". Η βλάστηση ποικίλλει ανάλογα με τη μορφολογία του εδάφους: παρθένα δάση στις πεδιάδες, καλαμιές στα μέρη όπου υπάρχει νερό, βραχώδεις περιοχές στα ορεινά. Οι οικισμοί είναι εξίσου προσεγμένοι και, όπως θα περίμενε κανείς, κάθε φυλή έχει τα δικά της χαρακτηριστικά κτίσματα, τα οποία είναι πειστικά σχεδιασμένα. Αυτοί που κλέβουν την παράσταση, όμως, είναι σίγουρα οι άνθρωποι. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού φιλοδοξούσαν -όπως γράφει το manual- να παρουσιάσουν "χαριτωμένους ήρωες με ξεχωριστές προσωπικότητες", ώστε να κάνουν τον παίκτη να νοιάζεται γι' αυτούς κι όχι να τους στέλνει σαν πρόβατα για σφαγή. Σας διαβεβαιώ ότι πέτυχαν το στόχο τους στο ακέραιο. Οι Βίκινγκς, με τις μεγάλες και στρογγυλές μύτες τους, είναι αξιαγάπητοι. Εξυπακούεται, βέβαια, ότι έχουν ευδιάκριτες διαφορές στην εξωτερική εμφάνισή τους (στην κόμμωση, το ντύσιμο, τη φυσιογνωμία), που δίνουν στο παιχνίδι έναν πιο "προσωπικό" χαρακτήρα. Θα μπορούσαν να γραφούν πολλές σελίδες για τις διάφορες κινήσεις που κάνουν όταν εργάζονται, όταν κοιμούνται ή όταν συνομιλούν. Τα κτίρια χτίζονται προοδευτικά και ρεαλιστικά, οι έμποροι σέρνουν με κόπο το καροτσάκι τους για να πουλήσουν την πραμάτεια τους, ενώ θα εκπλαγείτε βλέποντας κάποιον υπηκόο σας να σταματάει την εργασία του για να το ρίξει στις μετάνοιες, εκπληρώνοντας τη θρησκευτική ανάγκη του. Ιδιαίτερα απολαυστική είναι η διαδικασία της τεκνοποιίας: Μόλις οι σύζυγοι



Μπορείτε να βρίσκετε εύκολα τους Βίκινγκς μέσω αυτής της λίστας.



Ιδανική διάταξη τροφικής αλυσίδας.



Το φρούριο των Βίκινγκς στη μάχη του Ragnarok.

απομονωθούν στη σκηνή τους, βλέπετε να βγαίνουν καρδούλες, ενώ, λίγη ώρα αργότερα, το μωρό καταφτάνει με τον... πελαργό!

Με τόση λεπτομέρεια στη γραφική απεικόνιση, ήταν επόμενο οι απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ να είναι σχετικά υψηλές. Υποψιάζομαι, πάντως, ότι το παιχνίδι δεν κάνει χρήση των προτύπων τρισδιάστατης απεικόνισης (D3D, Glide ή OpenGL), γεγονός που επιβαρύνει τον επεξεργαστή. Κρίμα, γιατί με την υποστήριξη των επιταχυντών 3D ο τίτλος θα μπορούσε να τρέχει χωρίς πρόβλημα και σε υποδεέστερα μηχανήματα. Ο ασθενέστερος υπολογιστής στον οποίο δοκίμασα το παιχνίδι ήταν ένας P-200 MMX με 32MB RAM και Viper 330, αρκετά κάτω από τις απαιτήσεις που αναγράφονται στη συσκευασία, και το παιχνίδι εξελισσόταν αρκετά ομαλά, με τις ρυθμίσεις, βέβαια... ταπεινωμένες.

Ας περάσουμε, όμως, στον τομέα του ήχου. Τα κομμάτια που ακούγονται είναι ατμοσφαιρικά και εναρμονισμένα με την εξέλιξη της ιστορίας. Βρίσκονται αποθηκευμένα στο CD του Cultures με τη μορφή Audio Tracks, μάλιστα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να επιλέξετε ποιο από αυτά θα συνοδεύσει τη δράση, μέσα από ένα εύχρηστο μενού, που σας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξετε και playlists. Ωστόσο οι συνθέσεις είναι αρκετά επίπεδες - θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν γλυκανάλατες - και κάποια στιγμή θα τις βαρεθείτε. Στα ίδια επίπεδα κινούνται και τα ηχητικά εφέ: οι ήχοι που κάνουν οι άνθρωποι όταν εργάζονται είναι, βέβαια, πειστικοί, η απουσία speech, όμως, αδικεί το παιχνίδι. Μπορεί οι κραυγές που βγάζουν οι Βίκινγκς, ανταποκρινόμενοι σε κάποια από τις διαταγές σας, να είναι χαριτωμένες, αλλά τίποτα παραπάνω.

ΒΑΡΒΑΡΟΤΗΤΕΣ

Το Cultures μοιάζει αρκετά με το πασίγνωστο Settlers. Εχουμε να κάνουμε, δηλαδή, με ένα real time strategy με κύριο στοιχείο τη διαχείριση των πρώτων υλών. Οι Βίκινγκς ήταν, βέβαια, κατεξοχήν πολεμικός λαός, όμως εδώ δίνεται έμφαση στην οικονομία. Κύριος σκοπός σου είναι να εμπορευτείς, να προσεγγίσεις το στόχο σου με τη διπλωματία κι όχι να πολεμήσεις. Δεν λείπουν, βέβαια, οι μάχες, που είναι εντυπωσιακές εξαιτίας των λεπτομερών γραφικών. Ωστόσο, δεν υπάρχουν πολλά units (έχουν τη δυνατότητα αναβάθμισης), ενώ οι πολεμικές μηχανές απουσιάζουν, αφού απουσιάζουν και τα τείχη! Κοινώς, αν είστε οπαδός των "πολεμικών" RTS, το Cultures δεν είναι για σας. Εντούτοις, το παιχνίδι προσφέρει ένα εξαιρετικά ανεπτυγμένο κοινωνικό σύστημα, που περιλαμβάνει περίπου 30 διαφορετικά επαγγέλματα. Ο τρόπος εξέλιξης του παιχνιδιού είναι πρωτότυπος. Συνήθως στα παιχνίδια του είδους η πρόοδος επιτυγχάνεται με την αναβάθμιση των ήδη υπαρχόντων κτιρίων. Εδώ, όμως, δεν υπάρχει καμία αναβάθμιση. Η ενασχόληση κάθε εργάτη με τη δουλειά τού δίνει κάποια experience points. Υστερα από λίγο καιρό γίνεται "master" στη δουλειά του και ως συνέπεια γίνεται πιο αποδοτικός κι επιπλέον μπορεί να μάθει ένα καινούριο, πιο εξελιγμένο επάγγελμα. Τότε μόνο σας δίνεται η δυνατότητα να κατασκευάσετε το κτίριο, που αφορά στο καινούριο επάγγελμα. Για να γίνουν όλα πιο κατανοητά, θα πάρουμε ένα παράδειγμα: Το αντικείμενο της αποστολής σας είναι η παραγωγή ενός αριθμού ακοντίων (spears). Η αλυσίδα των κτιρίων είναι Woodcutter's Tent - Carpenter's Workshop - Spear Maker's Workshop και η αντίστοιχη των επαγγελμάτων Woodcutter - Carpenter - Spear Maker. Αρχικά, μπορείς να χτίσεις μόνο Woodcutters tent και, βέβαια, ο εργάτης μπορεί να γίνει μόνο Woodcutter. Με τη δουλειά, όμως, ο Woodcutter γίνεται "master Woodcutter". Τότε μπορείς να τον κάνεις Carpenter και, βέβαια, το πρόγραμμα σου επιτρέπει πια να κατασκευάσεις το αντίστοιχο κτίριο. Φυσικά, από τη στιγμή που έστω και ένας από τους υπηκόους σου γίνει master σε κάποιον τομέα, μπορείς να εκπαιδεύσεις απευθείας οποιονδήποτε άλλο εργάτη στο ίδιο επάγγελμα, χωρίς να χρειάζεται να τον περάσεις από τα ενδιάμεσα στάδια. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί γι' αυτόν το σκοπό την έννοια του σχολείου. Αν, δηλαδή, έχεις χτίσει σχολείο και έχεις έναν "master Spear-





Η καλαίσθητη κεντρική σελίδα επιλογών.



Οι πολεμιστές έτοιμοι να υπερασπιστούν το χωριό.

maker", μπορείς αυτόματα να φτιάξεις όσους "master Spearmakers" θέλεις.

Εδώ έχει γίνει ένα σφάλμα: Εστω ότι σε μία campaign έχει ανακαλυφθεί το επάγγελμα του "master Bowmaker". Στην αμέσως επόμενη αποστολή πρέπει να ξεκινήσεις από το μηδέν και να ξαναπεράσεις από όλα τα ενδιάμεσα στάδια. Πρόκειται για λάθος, βέβαια, αφού η γνώση μεταδίδεται, αλλά δεν είναι ενοχλητικό και δεν βλάπτει το gameplay.



Μιλήσαμε όμως για κατασκευή όπλων, χωρίς να έχουμε αναφερθεί σε μία από τις στοιχειώδεις οργανικές ανάγκες, το φαγητό. Ξεκινάτε κάθε αποστολή με μία συγκεκριμένη ποσότητα τροφής. Οπως προαναφέραμε, όμως, οι φίλοι μας είναι αρκετά φαγανοί και θα την εξαφανίσουν σύντομα. Πρέπει λοιπόν να βρείτε κάποιον τρόπο να τους ταΐσετε. Ο καλύτερος τρόπος είναι να δημιουργήσετε μία αλυσίδα "farm - mill - bakery". Επειδή η σοδειά είναι πάντα καλή, το αρτοποιείο θα παράγει ανεξάντλητες ποσότητες φαγητού. Ομως μια τέτοια αλυσίδα αργεί να στηθεί, οπότε φροντίστε στο μεταξύ να εξασφαλίσετε βραχυπρόθεσμα την τροφή με ψάρια ή κυνήγι.

Οπως γίνεται αντιληπτό, σημαντικό ρόλο παίζει και η χωροθέτηση της αλυσίδας καταστημάτων. Στο προηγούμενο παράδειγμα πρέπει τα τρία μαγαζιά να βρίσκονται κοντά μεταξύ τους και ακόμα το αρτοποιείο να βρίσκεται κοντά σε κάποιο πηγάδι, ώστε να παίρνει το νερό που χρησιμοποιεί ως πρώτη ύλη. Πρέπει να εξασφαλίζετε στους εργαζόμενους τις ελάχιστες δυνατές διαδρομές, για να μην κουράζονται γρήγορα. Ας εξετάσουμε, όμως, δύο εμπειρίες που είχα με το AI των Βίκινγκς. Περίπτωση πρώτη: Είχα ξεμείνει από πέτρες, έτσι έστειλα τους εργάτες μου αρκετά μακριά. Στο δρόμο κι ενώ κουβαλούσε την πέτρα, ο εργάτης πείνασε. Παράτησε, λοιπόν, την πέτρα και πήγε να βρει φαγητό. Γυρνώντας, δεν πήρε την πέτρα από το σημείο όπου την είχε αφήσει, αλλά πήγε να πάρει άλλη! Αυτό, βέβαια, ήταν μεμονωμένη περίπτωση (και λίγο τραβηγμένη). Περίπτωση δεύτερη: Οι εργάτες μου έφτιαχναν barracks, αλλά πάλι ξέμειναν από πέτρες. Κι όμως, μπροστά τους ακριβώς το έδαφος έγραφε ξεκάθαρα: Stones! Γιατί, λοιπόν, δεν τις έπαιρναν; Εδώ έπρεπε να ελέγξω το δικό μου AI. Οντως, μπροστά τους είχαν πέτρες, αλλά δεν τις κουβαλούσαν πολύ απλά γιατί τις θεωρούσαν ακατάλληλες για χτίσιμο. Επρεπε να φτιάξω πρώτα ένα εργαστήριο κατεργασίας πέτρας! Φοβερή λεπτομέρεια, η Funatics έκανε πράγματι πολύ καλή δουλειά.

Θεωρώ, λοιπόν, ότι η τεχνητή νοημοσύνη του παιχνιδιού βρίσκεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Πλην ελαχίστων εξαιρέσεων, οι χαρακτήρες θα ακολουθήσουν κατά γράμμα τις οδηγίες σας. Προσέξτε μόνο γιατί, μόλις οι Βίκινγκς πεινάσουν, θα τα παρατήσουν όλα στη μέση και θα ψάξουν για φαγητό. Φροντίστε να έχετε τοποθετήσει πινακίδες που να δείχνουν τη σωστή διεύθυνση στην κατάλληλη θέση, αλλιώς οι φίλοι μας θα πάρουν τα βουνά και θα τους ψάχνετε. Χώρια που μπορεί να πέσουν στα χέρια κάποιας αντίπαλης φυλής. Για την τοποθέτηση των πινακίδων διεύθυνσης υπεύθυνος είναι ο scout, ο "εξερευνητής" της παρέας. Αυτός μόνο έχει την ιδιότητα να επισκέπτεται τις μαύρες περιοχές, "ανοίγοντας" το χάρτη. Προσέξτε μόνο γιατί ο scout δεν θα ψάξει να βρει αυτόματα την τροφή του, αλλά πρέπει να του υποδείξετε μόνοι σας το μέρος που πρέπει να πάει για να φάει.

Σημαντικό ρόλο παίζουν οι σχέσεις σας με τις άλλες φυλές. Ή, μάλλον, "όλα τα λεφτά" είναι εδώ. Στο Cultures θα έρθετε σε επαφή με άλλους πολιτισμούς, με διαφορετική νοοτροπία και άλλον χαρακτήρα. Εσκιμώοι, Μάγιας και Ινδιάνοι θα παρελάσουν μπροστά στις οθόνες σας. Εσείς, από την πλευρά σας, έχετε στη διάθεσή σας ένα πολύ απλό - σχεδόν παιδικό - σύστημα διπλωματίας, που θα σας βοηθήσει να αντεπεξέλθετε. Υπάρχουν τρεις διαβαθμίσεις για τις σχέσεις σας με τους άλλους λαούς: φιλική, ουδέτερη και εχθρική. Ωστόσο, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά όσο δείχνουν. Μια κίνηση μπορεί να φέρει τα πάνω κάτω. Προσοχή, λοιπόν, όταν πατάτε τα βοσκοτόπια του μεγάλου Μανιτού.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αντιλαμβάνεστε ότι με τόσα πολλά επαγγέλματα και τόσες πολλές εξειδικευμένες εργασίες ένας πολύπλοκος χειρισμός θα μπο-



Ο καταυλισμός των ινδιάνων στον Mississipi.



Ο οικισμός των Εσκιμώων στη Γροιλανδία.



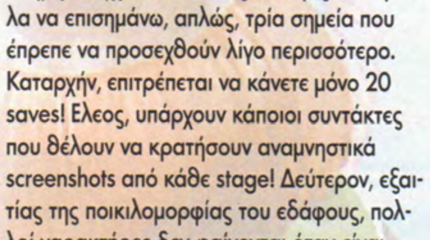
Εεέρχεται...



...πάνω στο κεφάλι μου!

ρούσε να "σκοτώσει" κυριολεκτικά το παιχνίδι, στέλνοντάς το στα αζήτητα. Ευτυχώς οι δημιουργοί του παιχνιδιού έχουν κάνει κι εδώ πολύ καλή δουλειά. Με ένα πολύ εύχρηστο σύστημα μενού και συντομεύσεων σας δίνουν πλήρη έλεγχο πάνω στους Βίκινγκς. Θα ήθελα να επισημάνω, απλώς, τρία σημεία που έπρεπε να προσεχθούν λίγο περισσότερο. Καταρχήν, επιτρέπεται να κάνετε μόνο 20 saves! Ελεος, υπάρχουν κάποιοι συντάκτες που θέλουν να κρατήσουν αναμνηστικά screenshots από κάθε stage! Δεύτερον, εξαιτίας της ποικιλομορφίας του εδάφους, πολλοί χαρακτήρες δεν φαίνονται όταν είναι κρυμμένοι πίσω από κάποιο αντικείμενο. Μπορείτε, βέβαια, να τους βρείτε μέσα από τη λίστα με τους Βίκινγκς, αλλά θα αργήσετε λιγάκι. Σε ορισμένες περιπτώσεις αυτή η καθυστέρηση μπορεί να αποβεί μοιραία. Και τρίτον, όταν κάνετε Pause η οθόνη σκοτεινιάζει και δεν μπορείτε να εκτελέσετε με ακρίβεια τα σχέδιά σας.

Από την άλλη πλευρά, το manual, αν και καλύπτει όλες τις πτυχές του παιχνιδιού και αποτελεί ένα πολύτιμο βοήθημα, δεν είναι σωστά οργανωμένο και πολλές φορές σε κάνει να ψάχνεις από δω κι από κει. Είναι χαρακτηριστικό της βιασύνης των δημιουργών να τελειώσουν το παιχνίδι μια ώρα αρχύτερα το γεγονός πως οι αριθμοί των σελίδων στα περιεχόμενα είναι παραπλανητικοί και μερικά κομμάτια δεν έχουν μεταφραστεί στα αγγλικά από τα γερμανικά! Τι άλλο θα δούμε...



Αλυσίδα παραγωγής όπλων.

ΜΙΑ ΦΑΛΛΟΚΡΑΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ

Μπορείτε να παίξετε το Cultures είτε προοδευτικά, ακολουθώντας την ιστορία, είτε επιλέγοντας κάποιο μεμονωμένο σενάριο που αναφέρεται στην ιστορία των Βίκινγκς. Υπάρχει, βέβαια, και multiplayer επιλογή. Εκεί μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα μέχρι και έξι παίκτες, είτε με τη δημιουργία ενός τοπικού δικτύου είτε με σύνδεση στο Internet, στον server του παιχνιδιού. Γενικά, το Cultures είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι, που αξίζει της προσοχής σας. Πραγματικά, δεν το καταλαβαίνεις πώς περνά η ώρα! Μπορεί, βέβαια, αρκετά από όσα διαβάσατε παραπάνω να σας φάνηκαν πολύπλοκα, ειδικά αν δεν ασχολείστε με τα resource management strategies, αλλά στην πράξη δεν θα συναντήσετε προβλήματα. Η δυσκολία στις αποστολές αυξάνει ομαλά και προοδευτικά, ενώ τα διάφορα έκτακτα γεγονότα που ουσιαστικά αλλάζουν την εξέλιξη της αποστολής, σάς ανεβάζουν το ενδιαφέρον κατακόρυφα. Βέβαια, κανείς δεν είναι τέλειος, και από το Cultures λείπουν ορισμένα στοιχεία, η ύπαρξη των οποίων θα εξασφάλιζε αυτόματα μια άριστη βαθμολογία. Φυσικά, λείπει το λεγόμενο "upgrade" των κτιρίων, που θα πρόσθετε στο παιχνίδι μια "progressive strategy" διάσταση. Επειτα ο ρόλος των γυναικών είναι υποβαθμισμένος. Πέρα από τα οικιακά καθήκοντά τους και την τεκνοποιία, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν σε αρκετές δουλειές. Η επόμενη παρατήρηση αφορά σε κάτι πολύ τρανταχτό: Μα, Βίκινγκς χωρίς καράβια; Θα έπρεπε να υπήρχαν, τουλάχιστον, θαλάσσια μεταφορικά μέσα. Δεν ήταν δύσκολο να τοποθετηθεί κάποιος οικισμός σε ένα νησί... Τέλος, θα έπρεπε να υπάρχει η δυνατότητα συμμετοχής σε κάποιες αποστολές παίρνοντας το μέρος κάποιας άλλης φυλής. Μία μόνο campaign, με δεκατρείς αποστολές, μού φαίνεται λίγο. Κι ας κάνει λόγο η Funatics για 200 ώρες παιχνιδιού...

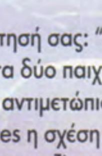
Ηδη μαντεύω την ερώτησή σας: "Settlers ή Cultures"; Η διαφορά στα δύο παιχνίδια εντοπίζεται κυρίως στην αντιμετώπιση των υπηκόων σας. Στο Cultures η σχέση είναι πολύ πιο προσωπική, δένεσαι μαζί τους, στεναχωριέσαι όταν κάποιος πεθάνει. Μια άλλη διαφορά είναι ο σκοπός σου όταν χτίζεις έναν οικισμό: Στο Settlers χτίζεις κάτι μόνιμο, στο Cultures κάτι προσωρινό, μέχρι να φύγεις για την επόμενη αποστολή. Cultures, λοιπόν, τουλάχιστον μέχρι να βγει το Settlers IV.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	80

85



Ενας αξιόλογος τίτλος για πολλά ξενύχτια!

CLEOPATRA

QUEEN OF THE NILE

Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε άλλο ένα παιχνίδι της Impression Games, που ανήκει στη City-Building series της εταιρείας. Πρόκειται για το Cleopatra: Queen of the Nile, το expansion του δημοφιλούς Pharaoh. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε το καλοκαίρι που μας πέρασε, αλλά ήρθε στα γραφεία του περιοδικού σχεδόν μία βδομάδα πριν από τον Δεκέμβρη. Δεν πειράζει. Κάλλιο αργά παρά ποτέ, που λέει και ο λαός μας!

της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
SIERRA ON LINE/IMPRESSION GAMES/ BREAKAWAY GAMES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, DirectX 6.1 ή υψηλότερο, 360MB ελάχιστη εγκατάσταση, 100MB Swap file, 4x CD-ROM, 2MB κάρτα γραφικών

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οι φανατικοί φίλοι του Pharaoh σίγουρα περίμεναν με ανυπομονησία το expansion του παιχνιδιού. Και δεν είχαν άδικο! Το Queen of the Nile διαθέτει νέες campaigns, νέους εχθρούς, καινούρια κτίρια και πολλά επιπλέον χαρακτηριστικά. Περιέχει ακόμα έναν Mission Editor για να φτιάχνετε τις δικές σας αποστολές ή να επεξεργάζεστε τις ήδη υπάρχουσες. Αλλά μη βιάζεστε! Θα τα δούμε όλα με τη σειρά τους.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Pharaoh είναι ένα από τα πιο πολύπλοκα παιχνίδια που έχω παίξει. Σου δίνει τον έλεγχο μιας αιγυπτιακής πόλης και σε προκαλεί να την οδηγήσεις στην ακμή της. Οσο κι αν φαίνεται εύκολο, η διοίκηση μιας ολόκληρης πόλης δεν είναι διόλου εύκολη δουλειά στο Pharaoh. Το παιχνίδι έχει αυξημένη δυσκολία και χρειάζεται να καταβάλει κανείς μεγάλη προσπάθεια για να επιτύχει στην αποστολή του. Το Pharaoh είναι από τη μια ένα καλοσχεδιασμένο city-building game και από την άλλη ένα υπερεθιστικό παιχνίδι. Οταν πληροφορήθηκα την κυκλοφορία του expansion το καλοκαίρι που μας πέρασε, δεν μπορούσα να φανταστώ τι περισσότερο θα μπορούσε να έχει κάνει σε αυτό η Impression Games. Θεώρησα πως οι αλλαγές θα ήταν επιφανειακές, αλλά έκανα λάθος. Το Cleopatra περιέχει τέσσερις νέες campaigns, η καθεμία με δεκαπέντε αποστολές που υπόσχονται να σας αφήσουν άυπνους για αρκετές νύχτες. Μάλιστα, υπάρχουν δύο νέοι τύποι αποστολών: οι survival και time limit missions. Στις time limit missions παίζετε ενάντια στο χρόνο και καλείστε να ολοκληρώσετε τα mission requirements μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Στις survival missions ο πολιτισμός σας παλεύει να επιβιώσει μέχρι το τέλος της αποστολής.



ΣΕΝΑΡΙΟ

Η Αίγυπτος έχει αρχαιότατο πολιτισμό και ενδιαφέρουσα ιστορία. Το παιχνίδι καλύπτει όλη την ιστορία της Αιγύπτου από την αρχή της, το 3200 π.Χ., μέχρι το 30 π.Χ. και την ελληνιστική εποχή. Η επέκταση της Αιγύπτου και οι νέες κατακτήσεις της στην Ασία κλείνουν την ένδοξη ιστορία του αιγυπτιακού πολιτισμού, ο οποίος άρχισε να εξασθενεί μετά το 1085 π.Χ. για να φθάσει στην παρακμή του με το θάνατο της Κλεοπάτρας το 32 π.Χ. Θα παίξετε "παρέα" με τους πιο γνωστούς Φαραώ, όπως ο Τουταγχαμών, ο Ραμσής ο δεύτερος και, φυσικά, η Κλεοπάτρα, η τελευταία βασίλισσα της Αιγύπτου. Στόχος σας είναι να χτίσετε και να διοικήσετε μια αυτοκρατορία προστατεύοντάς την από όλους τους υποψήφιους κατακτητές, με την ελπίδα πως μια μέρα θα γίνετε εσείς ο Φαραώ - το αίμα και το σώμα της Αιγύπτου! Οι νέοι εχθροί που θα συναντήσετε στο Cleopatra είναι οι Ασσύριοι, Πέρσες, Φοίνικες και Ρωμαίοι, που θα κάνουν ό,τι μπορούν για να σας αποτρέψουν από τα μεγαλειώδη σχέδιά σας. Ωστό-



Η οθόνη των αποστολών. Στο κάτω μέρος βλέπετε τις αποστολές του Cleopatra.


Πάντα ήθελα ένα ανάκτορο με θέα στο Νείλο...!



Οι λύκοι απειλούν την ανάπτυξη της πόλης σας. Μόνο με ένα fort θα απαλλαγείτε από αυτούς.



Ο χάρτης της περιοχής. Από εδώ μπορείτε να πάρετε πληροφορίες για τις γειτονικές σε σας χώρες.

σο οι τελευταίοι θα είναι και σύμμαχοί σας σε μία από τις νέες αποστολές, όταν η Κλεοπάτρα πολεμήσει τον αδελφό της και πάρει πίσω το θρόνο της Αιγύπτου στο πλευρό του Ιούλιου Καίσαρα.

Συνολικά, το Pharaoh και το Cleopatra καλύπτουν όλη την ιστορία της αρχαίας Αιγύπτου με μικρή εξαίρεση τη ρωμαϊκή εποχή και την εμφάνιση του χριστιανισμού από το 30 π.Χ. μέχρι το 395 μ.Χ.

GAMEPLAY

Το παιχνίδι έχει μια ιδιαιτερότητα: Πρέπει να έχετε τελειώσει όλες τις campaigns του Pharaoh για να παίξετε στις νέες του Cleopatra. Ετσι, λοιπόν, αν υποθέσουμε πως ξεκινούσατε τώρα να παίζετε το παιχνίδι από την αρχή, θα το τελειώνατε κάποια χρόνια αργότερα, καθώς είναι εκπληκτικά πολύπλοκο. Δύσκολα θα βρείτε ανάλογο παιχνίδι που να συνδυάζει economy, politics και warfare με τέτοιον τρόπο.

Το Zeus: Master of Olympus, που παρουσιάσαμε στο τεύχος 133, μας εντυπωσίασε με το εύχρηστο control panel του. Αντίθετα τα control panel του Pharaoh και του Cleopatra εξακολουθούν να είναι δύσχρηστα σε σχέση με αυτό του Zeus. Για τους νέους παίκτες αυτό θα γίνει συνήθεια, αφού δεν επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό το gameplay. Για όσους γνωρίζουν το Pharaoh από παλιά, σίγουρα η διατήρηση του παλιού interface είναι κάτι ευχάριστο.

Ωστόσο ο παίκτης-Φαραώ του Cleopatra μπορεί να χρησιμοποιήσει το μενού Overseer του παιχνιδιού για να κυβερνήσει με ευκολία την πόλη. Υπάρχουν δεκατρείς περιοχές σε αυτό το μενού που καλύπτουν κάθε στρατηγικό τομέα του παιχνιδιού: οι workers, military, politics, ratings, commerce, granaries, public health, learning, diversions, temples, treasury, monuments και chief overseer. Από εκεί μπορείτε εύκολα να δείτε τι συμβαίνει στην πόλη σας και να πάρετε χρήσιμες συμβουλές για καίρια θέματα. Για παράδειγμα, η επιλογή Overseer of commerce θα σας βοηθήσει στο εμπόριο και τις συναλλαγές με γειτονικές περιοχές και θα σας προτείνει προϊόντα που μπορείτε να εισάγετε ή να εξάγετε. Σίγουρα τα overseers θα σας σώσουν από πολύ κόπο και χαμένο χρόνο.



Μια ευτυχισμένη πόλη στην ακμή του πολιτισμού της!

ΝΕΑ ΚΤΙΡΙΑ, ΝΕΟΙ ΕΧΘΡΟΙ, Η ΙΔΙΑ ΝΟΟΤΡΟΠΙΑ

Οπως σε όλα τα progressive strategies έτσι κι εδώ η νοοτροπία του παιχνιδιού παραμένει η ίδια.

Ξεκινάτε στα εύφορα εδάφη της αιγυπτιακής γης και στόχος σας είναι να δημιουργήσετε την τέλεια πόλη. Στην αρχή θα χτίσετε καλύβες με πρόσβαση στο δρόμο και θα περιμένετε να έρθουν οι πρώτοι κάτοικοι. Για να αυξήσετε τους κατοίκους της πόλης, πρέπει να έχετε αρκετές προμήθειες σε υλικά αγαθά, ύδρευση και καλό επίπεδο υγιεινής. Σε πολλούς χάρτες θα σας δοθεί η ευκαιρία να χτίσετε φάρμες στη γόνιμη γη του Νείλου και να τις καλλιεργείτε την περίοδο των πλημμύρων. Θα αποθηκεύσετε τη σοδειά όλης της χρονιάς σε granaries. Τα σπίτια της περιοχής σύντομα θα αναπτυχθούν από ταπεινές καλύβες σε πλούσια νοικοκυριά όσο η πόλη σας θα ακμάζει. Μπορείτε να αναπτύξετε ακόμα περισσότερο τα σπίτια της πόλης με beautifications και monuments. Η πρόσβαση σε πολιτιστικά γεγονότα είναι απαραίτητη. Καθώς θα αυξάνεται ο πληθυσμός της πόλης, θα αυξάνονται και οι ανάγκες των κατοίκων. Σταδιακά θα χτίσετε πλήθος κτιρίων, όπως temples, pyramids, forts, dance halls, town squares, walls, towers, roads και ακόμα περισσότερα. Το πλήθος των επιλογών και των κτιρίων που σας δίνει το Queen of the Nile είναι υπεραρκετό. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 4 νέα Monuments of royal burial tombs, τα: Temple of Abu Simbel, The Pharos Lighthouse, Alexandria's Great Library και το Caesareum. Νέα industries που θα δείτε στο παιχνίδι είναι το Paint maker, Lamp maker, Artisans' Guild και Henna Farm.

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έχουν δώσει βάρος ακόμα και στην πιο μικρή λεπτομέρεια. Ετσι, τα αγάλματα που χτίζετε μπορούν να αλλάξουν κατεύθυνση με το πάτημα ενός πλήκτρου και να τοποθετηθούν όπου εσείς νομίζετε καλύτερα. Χρησιμοποιήστε το πλήκτρο R για να περιστρέψετε τα statues στην κατάλληλη θέση. Οσο για τη διασκέδαση των κατοίκων





Αν δεν προσέξετε την υγιεινή της πόλης σας, οι κάτοικοι θα υποφέρουν από τρομερές επιδημίες!



Μία αποτυχημένη εχθρική επίθεση βρίσκεται στο τέλος της. Παρ' όλο που σώθηκε η πόλη, υποφέρει από πολλές καταστροφές.

σας, το Cleopatra έχει φροντίσει και γι' αυτό με έναν ζωολογικό κήπο (zoo) όπου μπορεί ο καθένας να δει τα άγρια ζώα χωρίς φόβο. Κάθε αποστολή που απαιτεί Culture rating από 75 και άνω προϋποθέτει τη δημιουργία ενός τουλάχιστον ζωολογικού κήπου. Ιδιαίτερα στις αποστολές bubastis και hetepsenusret το χτίσιμο ενός zoo είναι αναγκαίο.

Στο Cleopatra κάθε είδος πυραμίδας (brick, stepped, bent και regular) αλλά και τα Mastabas χτίζονται με μεγαλύτερη ταχύτητα πλέον, αρκεί να δείξετε υποταγή στους θεούς. Σε αποστολές όπου πρέπει να χτίσετε πυραμίδες ή Mastabas, οι θεοί θα σας βοηθήσουν να το πράξετε σε μικρό χρόνο. Εάν δεν θέλετε την επέμβαση των θεών κατά τη διάρκεια της κατασκευής, μπορείτε να επιλέξετε Pyramid Speedup: Off στο μενού Options του παιχνιδιού. Στο εν λόγω παιχνίδι επίσης θα πλήξουν περισσότερες καταστροφές την πόλη σας, καθώς περιλαμβάνει πλήθος από major plagues, όπως τα River of blood, Plague of frogs, Hailstorm και Plague of locusts. Ενας εξοργισμένος θεός μπορεί να στείλει στην πόλη σας πλήθος από κακά, γι' αυτό φροντίστε να μην τον θυμώσετε!

CHEATS ΚΑΙ ΑΛΛΑ ΠΑΡΑΞΕΝΑ

Καταρχήν, να θυμάστε να σώζετε συχνά και καλό είναι να έχετε την επιλογή Autosave αποεπιλεγμένη. Τα cheats που χρησιμοποιούσατε στο Pharaoh δουλεύουν και στο Cleopatra και, βέβαια, πάντα κάτω από ορισμένες προϋποθέσεις. Εάν ωστόσο δεν σας αρέσει να χρησιμοποιείτε κοινά cheats και θέλετε να έχετε τον ολοκληρωτικό έλεγχο του παιχνιδιού, έχουμε καλά νέα για σας. Στο directory του παιχνιδιού θα δείτε text αρχεία με όνομα Pharaoh_model_normal ή Figure_model_easy. Επιλέξτε το αρχείο που ταιριάζει στο επίπεδο που παίζετε και ανοίξτε το στο wordpad. Παρατηρήστε τους αριθμούς σε κάθε μονάδα. Για παράδειγμα, στα Figure_model αρχεία υπάρχουν οι χαρακτήρες του παιχνιδιού και δίπλα σε αυτούς αριθμοί που αντιπροσωπεύουν τα Hit points που δέχονται, το armor value, το speed κ.λπ. Αλλάξτε τις τιμές και το παιχνίδι θα έρθει αυτόματα στα μέτρα σας! Φροντίστε μόνο να σώσετε το αρχείο και να μαρκάρετε την επιλογή "Read-Only" στα properties.

Για τους υπόλοιπους από εσάς, που αρκείστε σε ένα απλό cheat, πατήστε Ctrl-Alt-Shift και C κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήστε τους παρακάτω κωδικούς:



Pharaohs Tomb = Ολοκληρώνετε αυτόματα το παιχνίδι και προχωρείτε στο επόμενο.
Fury of Seth = Ο Seth θα θυμώσει και θα καταστρέψει όλα τα πολεμικά πλοία σας!
Treasure Chest = Προσθέστε 1.000 deben στο λογαριασμό σας.
mockattack1 = Κάνετε τον αντίπαλο στρατό να σας επιτεθεί από την ξηρά.
mockattack2 = Κάνετε τον αντίπαλο στρατό να σας επιτεθεί από τη θάλασσα.
Bounty = Κάνετε την επόμενη πλημμύρα καλύτερη από ό,τι περιμένατε. Ο Osiris πρέπει να λατρεύεται στην πόλη για να λειτουργήσει αυτό το cheat.
Pharaohs Glory = Αυξήστε κατά 50% τα εξαγόμενα προϊόντα σε ένα χρόνο. Ο Ra πρέπει να λατρεύεται στην πόλη για να λειτουργήσει αυτό το cheat.
Bird of Prey = Κάνετε τους εμπόρους της πόλης να εμπορεύονται λιγότερα σε ένα χρόνο. Ο Ra πρέπει να λατρεύεται στην πόλη για να λειτουργήσει αυτό το cheat.
Supreme Craftsman = Γεμίστε μια ολόκληρη storage yard! Ο Ptah πρέπει να λατρεύεται στην πόλη για να λειτουργήσει αυτό το cheat.
Noble Djed = Εξοπλίστε τους shipwrights, weavers και jewelers με raw materials. Ο Ptah πρέπει να λατρεύεται στην πόλη για να λειτουργήσει αυτό το cheat.
Typhonian Relief = Προστατέψτε τους στρατιώτες που βρίσκονται σε μακρινές χώρες. Ο Seth πρέπει να λατρεύεται στην πόλη για να λειτουργήσει αυτό το cheat.
Cat Nip = Γεμίστε τα σπίτια και τις αγορές με αγαθά. Ο Bast πρέπει να λατρεύεται στην πόλη για να λειτουργήσει αυτό το cheat.
Kitty Litter = Προκαλέστε επιδημία στην πόλη. Ο Bast πρέπει να λατρεύεται στην πόλη για να λειτουργήσει αυτό το cheat.

ΜΙΚΡΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- Προσέξτε τη διάρθρωση των δρόμων και δώστε μεγάλη προσοχή στη θέση των κτιρίων μέσα στην πόλη. Σκεφτείτε καλά τις επιλογές που έχετε και φροντίστε να μη χτίζετε κτίρια μακριά από το δρόμο.
- Από το Pharaoh μέχρι το Cleopatra και το Zeus η Impression Games εισήγαγε νέους τρόπους για να κάνει πιο εύκολη την πρόσβαση των χαρακτήρων στις περιοχές. Χρησιμοποιήστε roadblocks για να καθοδηγήσετε τους πολίτες της πόλης εκεί που θέλετε. Σκεφτείτε τους police officers και τους firefighters που επιτηρούν τα κτίριά σας. Με μία λάθος στροφή κινδυνεύετε να αφήσετε κάποια περιοχή της πόλης απροστάτευτη. Φροντίστε να περιορίζετε τους firefighters. Οσο πιο μικρή είναι η διαδρομή που κάνουν τόσο καλύτερα.
- Προτιμήστε να αλλάζετε το game speed σε έναν μικρό αριθμό (π.χ. 10%) όταν ξεκινάτε το χτίσιμο της πόλης. Αργότερα, όταν το

ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ!



Ξεκινάτε στη γόνιμη γη του Νείλου. Χτίστε σπίτια με πρόσβαση στο δρόμο.



Οι πρώτοι κάτοικοι έρχονται στην πόλη. Χτίστε water supplies και τοποθετήστε Firehouse κοντά στα κτίρια.



Χτίστε Haunting Lounge και φτιάξτε ένα grannary για να αποθηκεύετε το κρέας. Χτίστε bazaar για να προμηθεύετε τα σπίτια με αγαθά.



Η πόλη μεγαλώνει. Χτίστε health and sanitation structures, όπως Physician buildings.



Η άμυνα της πόλης στηρίζεται στο fort της περιοχής. Νωρίτερα χτίσαμε Recruiter.



Χτίσαμε City Palace και temples για τον Ra και τον Seth. Η πόλη ακμάζει.

μεγαλύτερο μέρος της δημιουργίας έχει τελειώσει, αυξήστε το game speed στο 70%. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορέσετε στην αρχή να συγκεντρωθείτε στο σχεδιασμό της πόλης χωρίς να ανησυχείτε για τους εχθρικούς λαούς που παραμονεύουν.

◀ Χρησιμοποιήστε shortcut keys για να έχετε γρήγορη πρόσβαση σε περιοχές που πρέπει να ελέγχετε συχνά. Εκτός από τα shortcuts του Pharaoh που είναι διαθέσιμα κι εδώ, το Cleopatra έχει κάποια επιπλέον shortcut keys. Πατήστε Y για να δείτε το Malaria Risk overlay, Z για Disease Risk και X για Income Tax overlay. Για να κάνετε bookmark κάποια τοποθεσία στο χάρτη πατήστε τα κουμπιά F1, F2, F3.

◀ Προσέξτε τα άγρια θηρία. Στο Cleopatra οι κάτοικοι της πόλης σας κινδυνεύουν από σκορπιούς, πεινασμένα λιοντάρια και δηλητηριώδεις κόμπρες! Αν σας φαίνονται εύκολα όλα αυτά, τότε μάλλον πρέπει να το ξανασκεφτείτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Cleopatra δεν έχουν να προσφέρουν τίποτε παραπάνω από οποιοδήποτε άλλο progressive strategy. Συνήθως δεν περιμένουμε πολλά από τα παιχνίδια του είδους, αφού αυτό που ενδιαφέρει περισσότερο είναι το gameplay και η δομή του παιχνιδιού. Υποστηρίζει ανάλυση 1.024x768 και τα γραφικά του είναι αρκετά χαριτωμένα, χωρίς ωστόσο να παρουσιάζουν κάτι ιδιαίτερο. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ήχο. Οι αιγυπτιακές μελωδίες του παιχνιδιού δεν έχουν να προσφέρουν τίποτα καινούριο. Αξια λόγου, όμως, είναι τα χαρακτηριστικά βίντεο στην αρχή κάθε campaign. Η δουλειά που έχει γίνει εκεί είναι αξιόλογη.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ

Οι φίλοι των progressive strategies θα το λατρέψουν. Το Cleopatra έχει διάρκεια και κυρίως ουσιαστικές αλλαγές που το κάνουν να ξεχωρίζει από τα κοινά παιχνίδια του είδους. Με τέσσερις νέες campaigns και νέους τύπους αποστολών, θα σας κρατήσει παρέα για πολύ καιρό. Μη σας ανησυχεί το μεγάλο επίπεδο δυσκολίας. Αυτό αυξάνει σταδιακά, ανάλογα με τις αποστολές που παίζετε. Άλλωστε μπορείτε να επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας κι αυτό κάνει τα πράγματα πιο εύκολα για εσάς. Ο mission editor του παιχνιδιού θα σας διασκεδάσει και θα σας δώσει την ευκαιρία να φτιάξετε τις δικές σας αποστολές. Δημιουργήστε το δικό σας σενάριο και γίνετε ο νέος Φαραώ της Αιγύπτου! Φροντίστε μόνο να προφυλάξετε τον βασιλικό τάφο σας από τους Tomb robbers που παραμονεύουν! Χαχα! Να κι ένα παιχνίδι που κυριολεκτικά σου χτίζει τον τάφο!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	98

86



Ενα από τα λίγα expansion packs που αξίζουν τα χρήματα που θα δώσετε. Μαζί με το Pharaoh, το Cleopatra θα σας κρατήσει για πολύ καιρό στις οθόνες σας. Αξίζει σίγουρα την προσοχή σας!

Ο Χρυσός Ιππότης

Ώρα 9:30, μπαίνοντας όπως κάθε πρωί στην αίθουσα Σύνταξης, είχα τη φαεινή ιδέα να πλησιάσω το γραφείο του Καφούρου για να τον καλημερίσω από κοντά. "Α, Δημήτρη, καλά που ήρθες. Σε θέλω", πετάχτηκε ο Ηλίας μόλις με είδε, και αμέσως κατάλαβα τι επρόκειτο να συμβεί. "Έχεις καθαρίσει με τις δουλειές σου, έτσι δεν είναι;", χαμογέλασε σαρδόνια ενώ με το δεξί χέρι του ήδη μου έδειχνε το κουτί του εν λόγω παιχνιδιού.

του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
UBI SOFT
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: MICROSTAR

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95, 98, Pentium 200 MMX, 32MB RAM, κάρτα 3D απαραίτητη με τουλάχιστον 4MB RAM, DirectX 6 ή ανώτερο, CD-ROM 12x ελάχιστο, κάρτα ήχου 16 bit συμβατή με DirectX 6

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Θα ξεκινήσω με ένα από τα μεγαλύτερα απωθημένα της παιδικής μου ηλικίας. Ποτέ, όσο και αν το ήθελα σαν τρελός, δεν απέκτησα το πειρατικό καράβι των Playmobils. Οι μεγαλύτεροι σε ηλικία αναγνώστες σίγουρα θα θυμούνται για τι ακριβώς μιλάω. Ηταν ένα τεράστιο (στα παιδικά μου μάτια) πειρατικό καράβι με πολλά Playmobils ντυμένα με στολές πειρατών. Οι γονείς μου μού είχαν αγοράσει το διαστημόπλοιο των Playmobils, το λεωφορείο των Playmobils, την ινδιάνικη σκηνή με τέσσερις ινδιάνους Playmobils, ένα κίτρινο ελικόπτερο με έναν πιλότο και δύο ακόμα κουκλάκια Playmobils πλήρωμα, μα ποτέ δεν μου είχαν πάρει το πειρατικό καράβι! Φαντάζομαι όμως πως εσάς δεν σας ενδιαφέρουν όλα αυτά. Αχ, τα σημερινά νιάτα! Δεν θα μπορέσουν ποτέ να αισθανθούν την ευχαρίστηση που νιώθαμε όλοι εμείς οι 23άχρονοι σήμερα γέροι όταν παίζαμε με τα Playmobils. Εκείνες τις εποχές δεν είχαμε PlayStation 2... ούτε καν PlayStation 1 δεν είχαμε. Παίζαμε όλη την ημέρα με τα Playmobils και τα αυτοκινητάκια, ποδόσφαιρο στις αλάνες και... για ένα λεπτό, είχαμε όμως Sega Mega Drive, Nintendo Super Nes και Amiga και Atari St και... καλά, καλά τα παρατάω! Πάμε να δούμε το παιχνίδι...



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ποιος αλήθεια δεν έχει ασχοληθεί έστω και μία φορά στη ζωή του με τα δημοφιλέστατα κουκλάκια Playmobils; Ποιος δεν έχει περάσει έστω και μερικά λεπτά από τον ελεύθερο χρόνο του ξεχαρβαλώνοντας και συναρμολογώντας ξανά και ξανά τα κομμάτια που τα συνθέτουν; Ακόμα και αν υπάρχουν κάποιοι από εσάς που δεν αναγνωρίζουν τον εαυτό τους στις ανωτέρω γραμμές (φτου σας, δεν ντρέπεστε), το παιχνίδι που παρουσιάζουμε εδώ σας προσφέρει τη μοναδική δυνατότητα να γνωρίσετε για πρώτη φορά τα συμπαθέστατα ανθρωπάκια.

Ο Χρυσός Ιππότης είναι ένα 3rd person



Πάρε και αυτή για να μάθεις να φοράς πράσινα άλλη φορά!



Εικόνα από την αρχή του παιχνιδιού όπου ο μάγος Gogood εκπαιδεύει τον Hype στη χρήση των τριών βασικών του όπλων.



Ο χάρτης της περιοχής που σας δίνει ο Gogood στην αρχή του παιχνιδιού.



Μία από τις πολλές μονομαχίες που θα κληθείτε να δώσετε.

action adventure game στο στυλ που καθιέρωσε το Tomb Raider. Να ξεκαθαρίσουμε εξαρχής πως το παιχνίδι είναι πλήρως μεταφρασμένο από την ελληνική εταιρεία MICROSTAR ΑΒΕΕ και ο πρωτότυπος τίτλος του είναι "Hype, The Time Quest", όπου Hype το όνομα του κεντρικού ήρωα. Οταν λέμε πλήρως μεταφρασμένο, εννοούμε πως τα πάντα βρίσκονται στα ελληνικά. Από το manual και τους τίτλους στο κουτί του παιχνιδιού μέχρι τα captions των διαλόγων μέσα στο παιχνίδι.

Κλείνοντας όσον αφορά στο θέμα της μετάφρασης, μεγάλη εντύπωση μας προκάλεσε το γεγονός πως ολόκληρη η εισαγωγή του παιχνιδιού περιλαμβάνει αφήγηση με speech στα ελληνικά! Η ποιότητα της τελευταίας είναι εξαιρετική, η φωνή του αφηγητή πολύ ταιριαστή με το κλίμα, ενώ το όλο σκηνικό προσδίδει πολλούς πόντους στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Αξίζουν σίγουρα πολλά συγχαρητήρια στη Microstar για τη δουλειά της.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Time Quest διαθέτει ένα πλουσιότατο σενάριο το οποίο περιγράφεται αναλυτικά στο κατατοπιστικότατο manual του παιχνιδιού. Για να μπορέσετε να αποκτήσετε πληρέστερη εικόνα για το ιστορικό background, μην παραλείψετε να διαβάσετε οπωσδήποτε το συνοδευτικό βιβλιαράκι που βρίσκεται μέσα στο πακέτο του παιχνιδιού. Εμείς θα αναφέρουμε μερικά στοιχεία για το σενάριο, όπως ακριβώς τα παραθέτει η εισαγωγή:

Μια φορά και έναν καιρό ήταν ένας βασιλιάς, ονόματι Taskan IV, που είχε στο πλευρό του μια βασίλισσα, τη Lyzothe. Εκείνη την εποχή, λοιπόν, γινόταν ένα γλέντι στην αυλή του παλατιού, για να γιορταστεί το τέλος ενός πολέμου που ταλάνιζε τη χώρα για πολλά χρόνια. Ξαφνικά εκεί που όλοι γιόρταζαν και ήταν μες στην καλή χαρά, κάνει την εμφάνισή του ένας μαύρος ιππότης καβάλα σε έναν φτερωτό δράκο. Ο κύριος αυτός προσγειώνεται στην αυλή του παλατιού και ζητάει από τον βασιλιά να του παραδώσει το θρόνο. Ξαφνικά ένας γενναίος ιππότης ξεπροβάλλει από το πλήθος! Το όνομά του είναι Hype και έχει σκοπό να βοηθήσει το βασιλιά. Παρ' όλα αυτά ο μαύρος ιππότης αποδεικνύεται πιο δυνατός και έπειτα από σκληρή μάχη καταφέρνει και μετατρέπει τον Hype σε πέτρινο άγαλμα. Σαν να μην έφτανε αυτό, εξαφανίζει το άγαλμα και το μεταφέρει στο παρελθόν για να ξεφορτωθεί μια για πάντα τον ενοχλητικό Hype. Το άγαλμα τηλεμεταφέρεται στην αυλή ενός μάγου ονόματι Gogood, ο οποίος αποτελεί και τον αφηγητή της ιστορίας μας (θυμίζω πως όλα αυτά τα παρακολουθούμε σε ελληνική αφήγηση). Στη συνέχεια μεταφερόμαστε και εμείς στο παρελθόν όπου παρακολουθούμε τον Gogood να προσπαθεί να ξαναφέρει στη ζωή τον Hype. Οταν, τελικά, τα καταφέρνει, ο Hype του εξηγεί τι έχει συμβεί και ο γερο-μάγος υπόσχεται να τον βοηθήσει να αντιμετωπίσει τον μαύρο ιππότη και να ξαναφέρει τη γαλήνη στη χώρα από την οποία προήλθε. Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνει δράση ο παίκτης...



Οταν ο Hype πεθάνει, μετατρέπεται και πάλι σε πέτρινο άγαλμα. Ο κύριος στο βάθος είναι υπεύθυνος για την τωρινή κατάσταση του χρυσού ιππότη.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ - ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Το παιχνίδι διαθέτει τρεις τύπους εγκατάστασης, οι οποίοι απαιτούν 119 ή 308 ή 527MB από το δίσκο σας ανάλογα με το ποιον θα επιλέξετε. Απαιτεί οπωσδήποτε τρισδιάστατη κάρτα γραφικών για να λειτουργήσει, ενώ δεν υποστηρίζεται καθόλου το software rendering. Οι προσφερόμενες επιλογές όσον αφορά στα γραφικά είναι δύο: DirectX και Glide. Οι ρυθμίσεις για τα γραφικά κλείνουν με την επιλογή ενεργοποίησης του MipMapping, καθώς και με κάποιες επιπλέον ρυθμίσεις για το AGP port. Εντύπωση προκαλεί το γεγονός πως το παιχνίδι δεν προσφέρει καθόλου επιλογές όσον αφορά στις αναλύσεις και στο βάθος χρώματος των γραφικών. Η μόνη ανάλυση που χρησιμοποιείται από το παιχνίδι είναι η 640x480. Στο θέμα του ήχου τα πράγματα είναι αρκετά καλύτερα, καθώς υποστηρίζεται στερεοφωνικός ήχος ο οποίος μάλιστα έχει πολύ καλή απόδοση. Τέλος, το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί είτε με πληκτρολόγιο, είτε με joypad, είτε με συνδυασμό και των δύο, που είναι και το καλύτερο κατά τη γνώμη μου.





Δείγμα των ελληνικών υπότιτλων που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι. Οσο για τον Gogood μην τον πιστέψετε, θα σας ενοχλεί συνεχώς!

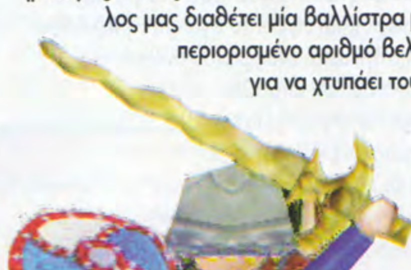
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Βαθιά επηρεασμένος από την πολύχρονη μελέτη των κειμένων του δασκάλου Αντρέα Τσουρινάκη, ονοματίζω αυτήν την παράγραφο με έναν από τους πιο χαρακτηριστικούς τίτλους που χρησιμοποιεί ο εν λόγω κύριος στα άρθρα του. Τα γραφικά του Hype, χωρίς να αποτελούν κάτι εξαιρετικά καινοτόμο, χαρακτηρίζονται πολύ όμορφα και λειτουργικά. Ολοι οι χαρακτήρες αποτελούνται από 3D πολύγωνα, τα οποία είναι τοποθετημένα σωστά μεταξύ τους κατά τέτοιον τρόπο ώστε να μη διακρίνονται περίεργες γωνίες και pixels στα sprites. Τα περιβάλλοντα γραφικά δεν περιέχουν καθόλου, μα καθόλου δόσεις αληθοφάνειας. Το περίεργο είναι πως αυτό προσμετράται ως θετικό στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, τα δέντρα φαίνονται ψεύτικα, παιδικά, ζωγραφισμένα στο χέρι. Κι όμως κάτι τέτοιες λεπτομέρειες προσδίδουν στο παιχνίδι μια παραμυθένια ατμόσφαιρα. Πάντως, η γενική εικόνα που αφήνουν τα γραφικά στον παίκτη είναι θετική, καθώς ανταποκρίνονται άψογα στον "καρτουνίστικο" ρόλο τους. Ο ήχος είναι πραγματικά μαγευτικός. Στο παιχνίδι δεν θα βρείτε ούτε υποστήριξη EAX, ούτε A3D, ούτε τίποτα τεχνολογικά καινοτόμο όσον αφορά στον ήχο, εκτός από το ταπεινό για τα σημερινά δεδομένα stereo sound. Παρ' όλα αυτά η μουσική είναι εκπληκτική και παραπέμπει σε κάποιο παραμύθι ή καλύτερα σε κάποια ταινία του Disney! Ειδικά η μουσική στην εισαγωγή σε συνάρτηση με την ελληνική αφήγηση δημιουργεί εξαιρετική ατμόσφαιρα. Οσο κι αν ακούγεται περίεργο, η εισαγωγή του Hype είναι από τις καλύτερες που έχω δει σε παιχνίδι. Η απογοήτευση με κυρίευσε όταν διαπίστωσα πως ελληνική αφήγηση υπάρχει μονάχα στην εισαγωγή του παιχνιδιού. Ολοι οι άλλοι διάλογοι στο παιχνίδι εμφανίζουν φυσικά ελληνικούς υπότιτλους, αλλά ακούγονται στα αγγλικά. Ηταν πολύ καλό για να είναι αληθινό, τελικά! Παρ' όλα αυτά η μετάφραση που έχει γίνει στους υπότιτλους είναι εξαιρετική και αποδίδει σχεδόν τέλεια το original αγγλικό speech. Ο χειρισμός πραγματοποιείται είτε με τα cursor keys είτε με κάποιο joypad. Τα πλήκτρα που χρειάζονται στο παιχνίδι είναι αρκετά και θα χρειαστείτε κάποια εξάσκηση για να τα θυμάστε όλα.

Ο Hype μπορεί να υπερασπίσει τον εαυτό του με τρεις τρόπους. Ο πρώτος είναι με τη χρήση ενός ειδικού σπαθιού που ονομάζεται "Σπαθί της Ειρήνης" και είχε δώσει στον ήρωά μας ο ίδιος ο Taskan IV. Επιπλέον ο φίλος μας διαθέτει μία βαλλίστρα με περιορισμένο αριθμό βελών για να χτυπάει τους εχθρούς του από μακριά. Τέλος, υπάρχει και η δυνατότητα χρήσης spells. Τα συνολικά "ξόρκια" είναι 12 και χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: της φωτιάς, του πάγου και του ηλεκτρισμού. Πω, πω, βρε παιδάκι μου, πολύ Diablo II παίζουν εκεί στην Ubi Soft.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ ΑΛΛΑ ΟΧΙ ΓΡΙΦΟΙ

Εκτός κι αν θεωρείτε γρίφο το να ανοίξετε μία πόρτα με ένα κλειδί. Για να ακριβολογώ, όσο διάστημα ασχολήθηκα με το παιχνίδι (οφείλω να ομολογήσω δεν ήταν μεγάλο λόγω έλλειψης χρόνου) δεν βρήκα και κανέναν σοβαρό γρίφο. Οπως έχουμε προαναφέρει, πρόκειται για ένα 3rd person action adventure. Ο χαρακτηρισμός adventure μη φανταστείτε πως σημαίνει τίποτα ιδιαίτερο, απλώς χρησιμοποιείται συνήθως ως δεύτερο συνθετικό σε παιχνίδια του είδους για να δηλώσει πως υπάρχουν κάποια στοιχεία περιπέτειας. Ο παίκτης χειρίζεται τον Hype, ο οποίος κινείται σε ένα πλήρως τρισδιάστατο περιβάλλον. Το παιχνίδι ξεκινάει έπειτα από την επιτυχή προσπάθεια του Gogood να ξαναφέρει στη ζωή τον ήρωά μας. Ο ίδιος ο μάγος αναλαμβάνει να δείξει στον παίκτη τις βασικές κινήσεις στο παιχνίδι. Το όλο σκηνικό διαδραματίζεται στην αυλή του κάστρου του Gogood, όπου μαθαίνουμε μέσα από χαριτωμένους διαλόγους να χρησιμοποιούμε το σπαθί και τη βαλλίστρα, ενώ για αρχή μάς προσφέρεται και ένα spell. Οταν η εκπαίδευση ολοκληρωθεί (είναι κάτι που δεν μπορούμε να αποφύγουμε), ο Gogood μας δίνει ένα κλειδί που ανοίγει την αυλόπορτα του κάστρου. Από το σημείο αυτό και μετά είμαστε μόνοι μας. Μόνοι μας; Είπα μόνοι μας; Λάθος. Ο Gogood θα εμφανίζεται ανά τακτά δια-





Χμ, αγριογούρουνα. Πάνω στην ώρα. Εχω και εκείνο το παρτάκι στο γαλατικό χωριό το βράδυ.



Από την εισαγωγή του παιχνιδιού όπου ο Gogood προσπαθεί να επαναφέρει τον Hype στη ζωή.



Στη φωτογραφία φαίνονται μερικά από τα πιο όμορφα γραφικά που είδαμε στο παιχνίδι. Προσέξτε τις φωτοσκιάσεις!



Αγοράζοντας τα νέα Timberland, ο Hype προσπαθεί να πιάσει κότσο το μικρό για να του έρθει πιο φθηνά.

στήματα για να μας δίνει πληροφορίες και να μας παρέχει πολλά χρήσιμα στοιχεία για την περιπέτειά μας. Λίγο πριν να ξεκινήσουμε το ταξίδι ο γενναιόδωρος, όπως αποδεικνύεται, μάγος μάς προσφέρει έναν χάρτη για να γνωρίζουμε ανά πάσα στιγμή πού ακριβώς βρισκόμαστε. Η θέση μας επάνω σε αυτόν προσδιορίζεται από ένα μεγάλο κόκκινο Χ.

Η ατμόσφαιρα στο παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλή και σε αυτό συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό η μουσική που ακούγεται συνεχώς κατά την περιπλάνηση του ήρωά μας. Αν υπήρχαν και διάλογοι στα ελληνικά θα μιλάγαμε για ένα αριστούργημα. Το gameplay ακολουθεί την κλασική συνταγή του "Βάρα ό,τι κινείται και βαράει, πάρε ό,τι βρίσκεις κάτω και προσπάθησε να μείνεις ζωντανός όσο πιο πολύ γίνεται". Γενικότερα το όλο στήσιμο του παιχνιδιού θυμίζει αρκετά κάποιο τρισδιάστατο platform game στο στυλ του Rayman ή του Earthworm Jim. Τα sprites διαθέτουν τις απαραίτητες δόσεις χιούμορ που χρειάζονται τα παιχνίδια του είδους, ενώ φυσικά όλοι οι ανθρωπόμορφοι χαρακτήρες αναπαρίστανται από κάποιο κουκλάκι Playmobil.

Το παιχνίδι, παρά τον "ελαφρύ" χαρακτήρα του, είναι αρκετά δύσκολο και θα χρειαστείτε αρκετή προσπάθεια για να προχωρήσετε. Φροντίστε να εξοικειωθείτε γρήγορα με τα πλήκτρα ή, ακόμα καλύτερα, χρησιμοποιήστε ένα joypad για την κίνηση του Hype σε συνάρτηση με κάποια επιπλέον πλήκτρα από το πληκτρολόγιο. Ευτυχώς έχουμε τη δυνατότητα να σώζουμε τη θέση μας στο παιχνίδι αλλά όχι κατά βούληση. Κάθε λίγο και λιγάκι θα συναντάμε ένα θρανίο, το οποίο πλησιάζοντας και πατώντας το space bar μπορούμε να κάνουμε save. Πρόκειται για λειτουργία αντίστοιχη των τηλεοράσεων του Devil Inside ή των γραφομηχανών στα Resident Evil. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο Hype θα συναντήσει κάποια μαγικά φίλτρα και βότανα που σκοπό έχουν να τον βοηθήσουν να βελτιώσει την κατάσταση της υγείας του, ενώ σε άλλες περιπτώσεις θα αναπληρώσουν σημαντικό μέρος από τη μαγεία του. Γενικότερα το gameplay είναι αρκετά ενδιαφέρον για όσους αρέσκονται σε τέτοιου είδους παιχνίδια.

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ - MANUAL

Δεν θα μπορούσαμε να μην κάνουμε ιδιαίτερη μνεία σε μερικά στοιχεία που αφορούν στην ελληνική μετάφραση και μας άρεσαν, και σε κάποια που δεν μας άρεσαν καθόλου. Εχουμε ήδη αναφερθεί στην πολύ καλή δουλειά που έχει γίνει στην εισαγωγή με το ελληνικό speech, όπως και στους υπότιτλους. Επίσης πολύ καλή δουλειά έχει γίνει και στο manual του παιχνιδιού, αφού δεν συναντήσαμε σημαντικά λάθη στη μετάφραση. Αντίθετα, στο πίσω μέρος του κουτιού του παιχνιδιού γίνεται κυριολεκτικά ο χαμός όσον αφορά στη μετάφραση. Το κείμενο που θεωρητικά υπάρχει εκεί για να δίνει πληροφορίες στον μελλοντικό αγοραστή του παιχνιδιού είναι εντελώς ακατανόητο. Οταν το διάβασα πρώτη φορά νόμισα πως ξέχασα τα ελληνικά μου. Για να σιγουρευτώ πως δεν ήταν το πρόβλημα δικό μου διάβασα μερικά τμήματα του κειμένου σε κάποιους συναδέλφους στο γραφείο. Μερικοί από αυτούς απλώς μειδίασαν, ενώ μερικοί άλλοι ξέσπασαν σε ακράτητα γέλια. Για του λόγου το αληθές, ακολουθούν οι δύο χαρακτηριστικότερες προτάσεις του κειμένου:

- Ο χρυσός ιππότης για να σώσει το βασίλειό του είναι θύμα του μαύρου ιππότη (!)
- Ενας γενναίος ήρωας-80 πρόσωπα σε 3D animation. (Ορίστε;)

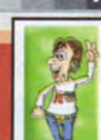
Και αρκετά άλλα που δεν έχει νόημα να τα αναφέρουμε.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Αν έχετε κάποιο μικρό αδελφάκι, ξαδερφάκι ή, τέλος πάντων, κάποιο άτομο μικρής ηλικίας στο σπίτι, αγοράστε του το παιχνίδι και θα ξετρελαθεί. Εδώ εμείς ολόκληρα γαϊδούρια και το βρήκαμε πολύ χαριτωμένο, σκεφτείτε τα παιδάκια. Χωρίς πλάκα, πάντως, πρόκειται για ένα πολύ όμορφο παιχνίδι που θα χαρίσει αρκετές ώρες ξεκούρασης σε όσους το προτιμήσουν. Για όσους απολαμβάνουν ακόμα τις χριστουγεννιάτικες διακοπές τους, αλλά και για όσους μπορούν να βρίσκουν μερικές στιγμές ελεύθερου χρόνου για να ασχολούνται με το αγαπημένο του hobby, το gaming, ο Χρυσός Ιππότης είναι μία έξοχη επιλογή που θα τους διασκεδάσει με το παραπάνω. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	79

80



Οχι κάτι ιδιαίτερο, παρ' όλα αυτά απόλυτα διασκεδαστικό και πολύ ατμοσφαιρικό. Θα σας θυμίσει τα παιδικά σας χρόνια...

Οι γιορτές σάς έδωσαν τη δυνατότητα να ασχοληθείτε περισσότερο με τα αγαπημένα σας games. Ελπίζω τα μελομακάρονα και οι κουραμπιέδες να μη σας έπεσαν βαριά στο στομάχι. Αν, όμως, είστε θύματα των χριστουγεννιάτικων εδεσμάτων, το καλύτερο χωνευτικό σάς το προσφέρει το "PC Master" με τα τελευταία cheats.

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

NHL2001

Το χόκεϊ επί πάγου είναι ένα από τα ιδιαίτερα βίαια αθλήματα και το πλέον δημοφιλές στις ΗΠΑ. Βέβαια, είναι αρκετά θεαματικό, γι' αυτό ο συγκεκριμένος τίτλος της EA Sports σημειώνει σημαντικές πωλήσεις και στην Ευρώπη. Αυτή τη φορά σάς έχουμε κάποιους κωδικούς, τους οποίους για να ενεργοποιήσετε, πρέπει να μεταφερθείτε στην οθόνη που εμφανίζονται τα credits.

- **Broken tomato:** Δείτε τους παίκτες σας να αιμορραγούν!
- **Starsrus:** Ολοι οι παίκτες μπορούν να κάνουν προσποιήσεις.
- **Magnet:** Η μπάλα πηγαίνει "καρφί" προς το τέρμα, αν η επιλογή "goalie" είναι on.

Εισάγετε τους παρακάτω κωδικούς την ώρα που παίζετε κάποιον αγώνα:

- **HOMEGOAL:** Η ομάδα που παίζει εντός έδρας βάζει γκολ.
- **AWAYGOAL:** Η ομάδα που παίζει εκτός έδρας βάζει γκολ.

BLOOD 2 - THE CHOSEN

Ξεκινήσαμε με ένα βίαιο παιχνίδι και συνεχίζουμε με κάτι περισσότερο αιματηρό. Αν ο σκοτεινός κόσμος του Blood 2 σας δυσκόλεψε αρκετά στο παρελθόν, το "PC Master" σας δίνει χείρα βοηθείας για να τακτοποιήσετε τους κακοήθεις αντιπάλους σας που διψούν για την ανθρώπινη σάρκα σας. Πατήστε, λοιπόν, το t και εισαγάγετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **MPGOD:** God mode
- **MPKFA:** Ολα τα όπλα
- **MPAMMO:** Πλήρης οπλισμός
- **MPCLIP:** Spectator mode (no clipping)
- **MPHEALTHY:** Πλήρης αποκατάσταση της υγείας σας
- **MPWHEREAMI:** Εμφανίστε τις συντεταγμένες
- **MPBEEFCAKE:** Αυξήστε τη δύναμή σας
- **MPKILLEMALL:** Καταστρέψτε όλα τα τέρατα στο επίπεδο

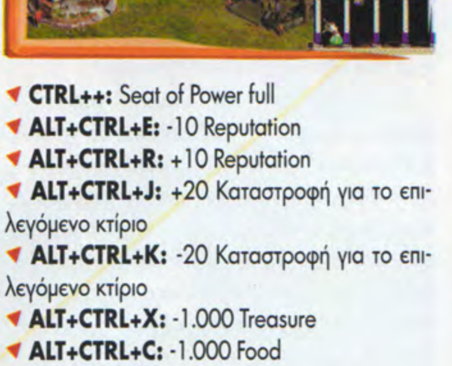


- **MPSPEEDUP:** Αυξήστε την ταχύτητά σας
- **MPSTRONGER:** Αυξήστε τη σωματική δύναμή σας
- **MPCALEB:** Αλλάξτε το μοντέλο του χαρακτήρα σας σε Caleb
- **MPOPHELIA:** Αλλάξτε το μοντέλο του χαρακτήρα σας σε Ophelia
- **MPISHMAEL:** Αλλάξτε το μοντέλο του χαρακτήρα σας σε Ishmael
- **MPGABBY:** Αλλάξτε το μοντέλο του χαρακτήρα σας σε Gabriella
- **MPBERETTA:** Σας δίνει μία Beretta
- **MPSUBMACHINEGUN:** Σας δίνει το Submachinegun
- **MPFLAREGUN:** Flaregun
- **MPSHOTGUN:** Shotgun
- **MPSNIPERRIFLE:** Sniper Rifle
- **MPHOWITZER:** Howitzer
- **MPNAPALMCANNON:** Napalm Cannon
- **MPSINGULARITY:** Singularity Generator
- **MPASSAULTRIFLE:** Assault Rifle
- **MPBUGBUSTER:** Bug buster
- **MPMINIGUN:** Minigun
- **MPLASERRIFLE:** Cobalco Laser Rifle
- **MPTESLACANNON:** Tesla Cannon
- **MPVOODOO:** Voodoo Doll
- **MPTHEORB:** Βότανο
- **MPLIFELEECH:** Life Leech
- **MPGOSHOPPING:** Ολα τα αντικείμενα
- **MPNICENURSE:** +25 health
- **MPREALLYNICENURSE:** +300 health
- **MPWARD:** Δίνει το ward (25 armor)
- **MPNEWCROWARD:** Δίνει το newcroward (100 armor)
- **MPCARBONFIBER:** Δίνει το Willpower Powerup
- **MPTAKEOFFSHOES:** Γίνεστε αόρατος
- **MPHERKERMUR:** Σας δίνει ένα powerup που προκαλεί τριπλή ζημιά
- **MPBEANSOFCOOLNESS:** Σας δίνει μια συλλογή όπλων

SEVEN KINGDOMS II: THE FRYHTAN WARS

Η συνέχεια ενός συναρπαστικού παιχνιδιού στρατηγικής, το οποίο σας βάζει στη θέση ενός ηγεμόνα που πρέπει να κατακτήσει τον κόσμο μέσω επεκτατικών πολέμων. Οι 12 πολιτισμοί του παιχνιδιού έχουν διαφορετικά χαρακτηριστικά, τόσο στα οπλικά συστήματα που χρησιμοποιούν όσο και στην τακτική που θα πρέπει να εφαρμόσουν κατά τη διάρκεια μιας μάχης. Αν θέλετε να αποκτήσετε κάποιο πλεονέκτημα, διαβάστε στη συνέχεια. Για να ενεργοποιήσετε το Cheat mode, θα πρέπει να τυπώσετε !!##%%&&. Για να συνεχίσει να λειτουργεί το κόλπο, θα πρέπει να επαναλάβετε την ίδια διαδικασία για κάθε νέα αποστολή.

- **CTRL+M:** Αποκαλύψτε ολόκληρο το χάρτη
- **CTRL+T:** Μάθετε όλη την τεχνολογία
- **CTRL+U:** Αλλάξτε μεταξύ mortal/immortal king mode
- **CTRL+D:** Μετατρέψτε τις AI πληροφορίες
- **CTRL+:** +1000 Food
- **CTRL+Z:** Γρήγορη κατασκευή μονάδων
- **CTRL+C:** +1.000 Treasure
- **CTRL+;:** +10 πληθυσμός στην επιλεγόμενη πόλη



- **CTRL++:** Seat of Power full
- **ALT+CTRL+E:** -10 Reputation
- **ALT+CTRL+R:** +10 Reputation
- **ALT+CTRL+J:** +20 Καταστροφή για το επιλεγόμενο κτίριο
- **ALT+CTRL+K:** -20 Καταστροφή για το επιλεγόμενο κτίριο
- **ALT+CTRL+X:** -1.000 Treasure
- **ALT+CTRL+C:** -1.000 Food

HEAVY METAL FAKK²

Η Ritual Entertainment μας εντυπωσίασε με τα γραφικά και τον αλλόκοτο κόσμο του Heavy Metal FAKK². Αν νομίζετε πως τα πράγ-

ματα έχουν παραγίνει δύσκολα για την εκρηκτική Julie και εσείς ως γνήσιοι gentlemen θέλετε να βοηθήσετε μία εκπρόσωπο του "αδύναμου" φύλου τότε διαβάστε τους ακόλουθους κωδικούς.

Από την επιλογή Video/Audio επιλέξτε Advanced και έπειτα κάνετε κλικ στην επιλογή "Console". Από αυτό το σημείο και έπειτα μπορείτε να εισαγάγετε τους κωδικούς που ακολουθούν ενεργοποιώντας την κονσόλα με το πλήκτρο "-".

- **give all:** Αποκτήστε όλα τα αντικείμενα
- **god:** Ενεργοποιήστε το god mode
- **noclip:** Περάστε ελεύθερα μέσα από εμπόδια και τοίχους
- **notarget:** Οι εχθροί σας σταματούν να σας επιτίθενται.
- **map <όνομα>:** Μεταφέρετε σε κάποιον χάρτη από την ακόλουθη λίστα.

- blood
- cemetary
- cliff1
- cliff2
- creeperpens
- end
- fakkhouse
- fog
- gruff
- gruff_cinema
- homes1
- homes2evil
- homes2good
- intro
- landersroost
- oracle
- oracleway
- otto
- over
- shield
- swamp1
- swamp2
- swamp3
- towncenter_evil
- towncenter_good
- training
- under
- water
- zoo

Αποκτήστε πυρομαχικά και αντικείμενα

Για να το καταφέρετε αυτό θα πρέπει να ανοίξετε την κονσόλα και στη συνέχεια να εισαγάγετε τη λέξη spwan (όνομα αντικειμένου.tik). Παρακάτω σας παραθέτουμε τη λίστα αντικειμένων που μπορείτε να ενεργοποιήσετε. Προσοχή μόνο μην ξεχάσετε την κατάληξη .tik διότι σε διαφορετική περίπτωση οι κωδικοί δεν θα λειτουργούν.

Πυρομαχικά

- **ammo_flashbangs:** Detonators
- **ammo_gascan:** Gasoline (φλογοβόλο)
- **ammo_gasplant:** Gassyerass plants (sling)
- **ammo_gunclip:** Bullet Clip (pistols)
- **ammo_meteor:** Meteorite (sling)
- **ammo_plasma:** Plasma (crossbow)
- v**ammo_rockets:** Ρουκέτες (εκτοξευτήρας ρουκετών)
- **ammo_shell:** Πυρομαχικά για το shotgun
- **ammo_uziclip:** Πυρομαχικά για το uzi
- **ammo_bolt:** Bolts
- **ammo_rock:** Βράχος

Αρματωσιά

- **armor_armguard:** Προστατευτικό για το χέρι



- **armor_kneepad:** Προστατευτικό για το γόνατο
- **armor_shoulderpad:** Προστατευτικό για τον ώμο

Αντικείμενα

- **item_bighealthfruit1:** Health Fruit (big)
- **item_healthfruit1:** Health Fruit
- **item_healthmush:** Health Mushroom
- **item_healthplant:** Health Plant
- **item_healthvial:** Health Vial
- **item_bigwaterampoule:** Αμπούλα νερού (μεγάλη)
- **item_waterampoule:** Αμπούλα νερού
- **item_edenwater:** Eden Water
- **item_watervial:** Water Vial
- **item_cop:** Circle of Protection potion
- **item_crystalshard:** Crystal Shard
- **item_dagger:** Dagger
- **item_detonator:** Detonator
- **item_fogjewel:** Fog Jewel
- **item_bloodshgliek:** Bloody Shgliek
- **item_heart:** Heart
- **item_orb:** Βότανο
- **item_swordcrystal_blue:** Blue Sword Κρύσταλλος
- **item_swordcrystal_red:** Red Sword Κρύσταλλος
- **item_tikismall:** Μικρό αγαλματίδιο Tiki
- **item_tyleramp:** Tyler Ampoule

Όπλα

- **weapon_axe:** Τσεκούρι
- **weapon_cbow:** Crossbow
- **weapon_chaingun:** Chaingun
- **weapon_chainsword:** Chainsword
- **weapon_elecsword:** Ηλεκτρικό Ξίφος
- **weapon_firesword:** Ξίφος Φωτιάς
- **weapon_flamethrower:** Φλογοβόλο
- **weapon_flamethrowergas:** Πυρομαχικά για φλογοβόλο
- **weapon_flashbang:** Flashbangs
- **weapon_gun:** Πιστόλι
- **weapon_horn:** Horn of Conjuring
- **weapon_hornofconjuring:** Horn of Conjuring
- **weapon_largeshield:** Μεγάλη ασπίδα
- **weapon_lightsword:** Lightsword
- **weapon_rlauncher:** Εκτοξευτήρας ρουκέτας
- **weapon_shotgun:** Πυροβόλο
- **weapon_sling:** Sling
- **weapon_sling_asteroid:** Sling (w/ Asteroids)
- **weapon_sling_gas:** Sling (w/ gas)
- **weapon_smallshield:** Μικρή ασπίδα
- **weapon_soul:** Soul Sucker
- **weapon_soulsucker:** Soul Sucker
- **weapon_uzi:** Uzi
- **weapon_2uzis:** Uzis Akimbo
- **weapon_dualuzi:** Uzis Akimbo

Αντίπαλοι

- **claw:** Claw
- **creeper:** Creeper
- **gasyerass:** Gasyerass
- **ghost:** Ghost
- **grawlix:** Grawlix
- **harvester:** Harvester
- **horde:** Horde
- **lympthorn_f:** Θηλυκό Lympthorn
- **lympthorn_m:** Αρσενικό Lympthorn
- **recruiter:** Recruiter
- **seasnake:** Θαλάσσιο φίδι
- **shgliek:** Shgliek
- **shgliek_evil:** Evil Shgliek
- **suckblow:** Suckblow
- **tyler:** Tyler
- **vmama:** Vymish Mama

FINAL FANTASY VIII

Η επική περιπέτεια της SquareSoft σας βάζει σε έναν διαφορετικό κόσμο φαντασίας απ' αυτόν που έχετε συνηθίσει. Η αποστολή του μυστηριώδους ήρωα δυσκολεύει από τη στιγμή



που αφήνει τη σχολή των μαθητευόμενων μισθοφόρων μαχητών και ξεκινά μια αναζήτηση που δεν γνωρίζει σε τι μονοπάτια θα τον οδηγήσει. Εμείς σας προσφέρουμε μια μικρή βοήθεια για να διευκολύνουμε τις αποστολές σας.

Περιορίστε τα random encounters

Οι συνεχείς αναμετρήσεις στο Final Fantasy καταντούν κουραστικές από κάποιο σημείο και έπειτα. Για να τις περιορίσετε σημαντικά, νοικιάστε ένα αυτοκίνητο για 3.500 gil και κινηθείτε πάνω στις ράγες του τρένου. Ακόμα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τη δυνατότητα του Diablos (enc-half, enc-none).

Βρείτε τα κρυμμένα potions

Πηγαίνετε στην πόλη Timber και τοποθετήστε τη Rinoa στην ομάδα σας και στη συνέχεια πηγαίνετε προς τη γέφυρα όπου είδατε τους φρουρούς. Εκεί θα βρείτε έναν χαρακτήρα και θα πρέπει να συνομιλήσετε μαζί του δύο φορές. Αυτός θα σας δώσει ένα potion. Επαναλάβετε τη διαδικασία όσες φορές θέλετε.

Αποκτήστε Ability και Experience Points

Πηγαίνετε στο νησί Cactur και κερδίστε 20Ap για κάθε Cactur που θα νικάτε σε μάχη. Οσον αφορά στα experience points, φέρτε στην επιφάνεια το χάρτη του κόσμου και ταξιδέψτε στη νησίδα που βρίσκεται τέρμα αριστερά του χάρτη. Σε αυτό το σημείο θα συναντήσετε ισχυρά τέρατα που θα προσφέρουν στην ομάδα σας αρκετούς πόντους εμπειρίας έτσι ώστε να δυναμώσετε τους χαρακτήρες σας.

VAMPIRE: THE MASQUERADE-REDEMPTION

Ακόμα ένα action-RPG που περιλαμβάνει κάποιους κρυφούς κωδικούς που θα σας βοηθήσουν στην αναζήτησή σας στα σκοτεινά μπουντρούμια και τις δαιδαλώδεις στοές. Ξεκινήστε το παιχνίδι με την ακόλουθη εντολή από το run των Windows. Αν έχετε αλλάξει directory εγκατάστασης, θα πρέπει να αλλάξετε και το path (π.χ. C:\VAMPIRE\VAMPIRE.EXE -CONSOLE). Τώρα στο Sinlge Player mode πατήστε το πλήκτρο ˜ για να φέρετε στην οθόνη την κονσόλα διαλόγου και στη συνέχεια χρησιμοποιήστε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **god 0/1:** 0 God Mode Off / 1 God On
- **cash #:** Αλλάξτε το χρηματικό ποσό #
- **dropcash #:** Πετάξτε κάποια χρήματα #
- **xp #:** Προσθέστε # στο XP
- **freecasting:** Κάνετε ξόρκια χωρίς να καταναλώσετε αίμα
- **ai:** Απενεργοποιήστε το AI για τον αντίπαλο και την ομάδα σας
- **addalldisciplines #:** Αυξήστε όλες τις Disciplines σε #
- **revive:** Πλήρης υγεία
- **vault:** Personal Vault



- **freeammo:** Απεριόριστα πυρομαχικά
- **stakme:** Stake Self
- **killme:** Αμεσος θάνατος χωρίς δυνατότητα αναγέννησης
- **Totals:** Πληροφορίες επιπέδου
- **addthing #:** Προσθέστε # αριθμό αντικειμένων
- **advancement:** Καινούριο παράθυρο επιλογών
- **framerate 0/1:** 0 Off /1 Show
- **poisonme:** Δηλητηριαστείτε
- **diseaseme:** Αρρωστήστε
- **damageme:** Προκαλέστε ζημιά στον εαυτό σας
- **Whereis:** Στατιστικά στο σημείο όπου βρίσκεστε
- **frenzyme:** Τοποθετεί τον Christof μέσα στο σώμα του Renzy
- **maxfps #:** Αυξήστε τον αριθμό των καρέ σε #
- **shapeshift #:** Μετατρέψτε το μέγεθός σας σε #
- **shapeshift:** Επαναφορά του σωματικού μεγέθους σας
- **freeze:** Freezes Body
- **pause:** Παγώστε τη δράση
- **resume:** Επαναφέρετε τη δράση
- **embraceme:** Μετατρέψτε έναν άνθρωπο σε βαμπίρ

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

Ακόμη ένα ενδιαφέρον παιχνίδι στρατηγικής που μας μεταφέρει στην εποχή των τσάρων (δεν μιλάμε βέβαια για συγγενείς του Ολεγκ Μπλαχίν). Οπως κάθε παιχνίδι στρατηγικής που σέβεται τον εαυτό του, έτσι και το TZAR περιλαμβάνει κάποιους κρυφούς κωδικούς. Μια και τα λόγια είναι φτώχεια, έχουμε και λέμε: Ενώ παίζετε, πατήστε Enter, έτσι ώστε να εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου, και δώστε κάποιον από τους κάτωθι κωδικούς. (Σημείωση: Πρέπει να πατήσετε ξανά το Enter για να τους ενεργοποιήσετε.)

- **HMNEXT:** Προχωρήστε στο επόμενο επίπεδο.
- **HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP:** Ενεργοποιήστε το Cheat mode.
- **HMGOD:** God mode στην τρέχουσα μονάδα.
- **HMREVEAL:** Αποκαλύψτε το χάρτη.
- **HMNOFOG:** Απενεργοποιήστε την ομίχλη του πολέμου.
- **HMPETLEVA:** Προσθέστε 50.000 credits σε όλες τις resources.
- **HMDVALEVA:** Προσθέστε 10.000 credits σε όλες τις resources.
- **HMTIMER:** Δείτε το χρονόμετρο.
- **HMBOUILDOZER:** Γρήγορη κατασκευή κτιρίου.



- **HMUSURP:** Χάνετε τον έλεγχο των κεντρικών κτιριακών μονάδων.
- **HMSPAWN (name):** Αμεση κατασκευή της μονάδας που δηλώνεται στο name.

NOCTURNE

Το Nocturne είναι ένα παιχνίδι με έντονο το στοιχείο του τρόμου. Θα λέγαμε ότι μας θυμίζει αρκετά το Alone In The Dark. Αν και τον κεντρικό χαρακτήρα του θα τον παρομοιάζαμε ως ένα μείγμα Clint Eastwood από Western και Neo από το Matrix, μας αποζημιώνει με την έντονη δράση και το ενδιαφέρον σενάριό του. Αν ο σκοτεινός κόσμος που κινείται ο ήρωάς

σας αρχίζει να σας δυσκολεύει απελπιστικά, το PC MASTER έχει κάποιους κρυφούς άσσους για εσάς. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε F10 και εισαγάγετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς. Μερικοί από αυτούς δεν θα λειτουργήσουν αν έχετε βάλει κάποιο patch στο παιχνίδι και έχετε ανανεώσει την αρχική έκδοσή του.

- **godgames:** God mode
- **winblows:** Ολα τα όπλα και πυρομαχικά
- **skeletonkey:** Πάρτε το Skeleton Key
- **moreammo:** Περισσότερα πυρομαχικά
- **goremode:** Αλλάξτε μερικά textures
- **buringstake:** Αποκτήστε τα Flaming Tip Arrows
- **thunderstorm:** Δημιουργήστε βροχή
- **snowstorm:** Δημιουργήστε χιόνι
- **bighead:** Big Head mode
- **healme:** Επανακτήστε την υγεία σας
- **silver:** Αποκτήστε 500 ασημένιες σφαίρες
- **aqua:** Αποκτήστε 500 Aqua Vampire σφαίρες



- **mercury:** Αποκτήστε 500 Mercury σφαίρες
- **oldhat:** Διαφορετικό καπέλο
- **goldmode:** Κρυφό μήνυμα
- **freezer:** Παγώστε τους αντιπάλους σας
- **ifarted:** Μάσκα αερίων
- **headofhorrors:** Ενεργοποιήστε τον κωδικό για το μεγάλο δωμάτιο
- **bigboom:** Αμεση καταστροφή μονάδας
- **recharge:** Ανανεώστε την μπαταρία σας
- **dumbogun:** Elephant gun
- **shotgunshell:** Shotgun και 500 shells
- **oldhat:** O Stranger φοράει ένα παλιό καπέλο
- **baronsaturday:** Κάνετε επίκληση στον Baron Samedi

LINKS 2001

Αν σας αρέσει το άθλημα του γκολφ, το Links είναι ένα αξιόλογο παιχνίδι και αξιόπιστος εξομοιωτής του αθλήματος. Τώρα, βέβαια, μερικοί από εσάς μπορεί να μην το θεωρούν καν άθλημα, αλλά για όσους στέκεστε προσοχή όταν ακούτε τη λέξη γκολφ και έχετε



αγοράσει το παιχνίδι, έχουμε μερικά cheats που ασφαλώς σας ενδιαφέρουν. Ενώ παίζετε το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "Caps lock" και στη συνέχεια γράψτε:

Hitmania Power Swing

- **Lighter:** Ελαφρύτερα μπαλάκια golf

STAR TREK DEEP SPACE 9: THE FALLEN (DEMO)

Αυτή τη φορά έχουμε έναν Star Trek που έχει να κάνει με δράση σε διαστημικό σταθμό και όχι με ανάπτυξη στρατηγικής και τακτικών, όπως μας έχουν συνηθίσει οι περισσότεροι τίτλοι αυτής της σειράς. Ιδού λοιπόν και μερικά κολπάκια γι' αυτό:

Μέγιστος αριθμός αντικειμένων

Ξεκινήστε να παίζετε και αφού συγκεντρώσετε αρκετά αντικείμενα (health packs, εκτοξευτήρες ρουκέτας κ.λπ.) πατήστε το Escape και εν συνεχεία πηγαίνετε στην επιλογή New Game από την κεντρική οθόνη των μενού. Επιλέγοντάς το, θα έχετε πρόσβαση σε όλα τα αντικείμενα από το προηγούμενο παιχνίδι και με αυτό τον τρόπο θα μπορείτε να αντιμετωπίσετε με μεγαλύτερη ευκολία τους αντιπάλους σας.

Cheat mode

Πατήστε το TAB κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και ανάλογα με το χαρακτήρα που ελέγχετε, εισάγετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **set plyr.ds9_sisko bcheatconsole true**
- **set plyr.ds9_worf bcheatconsole true**
- **set plyr.ds9_kira bcheatconsole true**

Εισάγετε έναν από τους παρακάτω κωδικούς στο παράθυρο της κονσόλας:

- **Code:** Effect
- **God:** God mode.
- **Allammo:** Ολα τα όπλα και πυρομαχικά.
- **fly:** Ενεργοποιήστε το Fly mode.
- **walk:** Απενεργοποιήστε το Fly mode.
- **ghost:** No clipping mode.
- **killpawns:** Καταστρέψτε όλους τους αντιπάλους.
- **beamdownitem:** Εξαφανίστε κάθε αντικείμενο.
- **setjumpz:** Αλλάξτε βαρύτητα, η αρχική είναι 400.
- **rmode:** Αλλάξτε φωτισμό, ο αρχικός είναι 5.
- **set ds9_sisko fatness (1-255):** Αλλάξτε το μέγεθος του σώματος του Sisko's , η αρχική τιμή είναι 128.
- **set ds9_maleensign fatness (1-255):** Αλλάξτε τον τύπο σώματος, η αρχική τιμή είναι 128.
- **set ds9_flashlight charge (0-9999):** Αλλάξτε τα SIMMS, η αρχική τιμή είναι 800.



- **invisible:** Απενεργοποιήστε την τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων.
- **start or open:** Φορτώστε κάποιο αρχείο.dsm map στο folder "maps".

Ονομασία αντικειμένων

Χρησιμοποιήστε κάποιες από τις ακόλουθες καταχωρίσεις:

ds9_tricorder
ds9_medkit
ds9_flashlight
ds9_armorbelt
ds9_phaser
ds9_federationphaserrifle
ds9_federationphotongrenadelauncher
ds9_m4rifle

SANTA CLAUS TRAP

Παγιδέψτε τον Αϊ-Βασίλη στην καμινάδα

Τοποθετήστε τη στερεοφωνική σας εγκατάσταση μέσα στην καμινάδα και βάλτε στο CD να παίζει το τραγούδι "Rudolf the happy reindeer". Εν συνεχεία και ενώ ο Αγιος κατεβαίνει την καμινάδα, ανάψτε σιγανή φωτιά και ρίχτε σε αυτήν ξερά χόρτα. Είναι βέβαιο πως λόγω του καπνού θα τραπεί σε φυγή και θα αποκτήσετε όλα τα δώρα του σάκου του. Εντάξει, μη φωνάζετε, ένα αστειάκι κάναμε στο πλαίσιο του εορταστικού κλίματος. Αντε και του χρόνου!

PC

LET'S PLAY BALL!

Τελικά, το έχει η μοίρα μας εγώ κι ο Ηλίας να διαφωνούμε διαρκώς στην κριτική παιχνιδιών! Όταν είχε παρουσιάσει το FIFA 2000 είχα προβάλει έντονες αντιρρήσεις για την ποιότητα του τίτλου, βγάζοντας εν τέλει καλύτερο το FIFA '99. Ε, τώρα που παρουσίασε το FIFA 2001 και το "έθαψε" ολίγον, ήρθε η ώρα να το εξυμνήσω και να του κάνω έναν "βαρβάτο" οδηγό στρατηγικής... Enjoy!

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr

Δυστυχώς, έλαβα το παιχνίδι για να κάνω τον οδηγό στρατηγικής αφότου είχε ήδη γραφτεί η παρουσίαση του Ηλία, οπότε δεν μπορούσα να προσθέσω τη γνώμη μου. Δράττομαι, λοιπόν, τώρα της ευκαιρίας να σας ανακοινώσω ότι το FIFA 2001 ΜΟΥ ΑΡΕΣΕΙ!

Αδιαφορώ για τα γραφικά, αφού ούτως ή άλλως το 99% του παιχνιδιού (από εμένα) γίνεται με tower cam, οπότε όλα τα FIFA ίδια μου φαίνονται σε αυτό τον τομέα. Στον ήχο ο Σωτηρακόπουλος μου άρεσε (δεν με ενθουσίασε, αλλά ήταν εμφανώς καλύτερος από πέρσι), ενώ ο Δάρρας είναι απογοήτευση. Λες και του τα έχουν γραμμένα σε ένα χαρτί, αλλά δεν ξέρει να διαβάζει καλά ελληνικά, οπότε συλλαβίζει τις λέξεις... Αίσχος. Οι ελληνικές ομάδες και τα πρωταθλήματα επίσης με αφήνουν αδιάφορο, αφού με τα κατάλληλα patches (μερικές φορές βγαίνουν και πριν από την κυκλοφορία του παιχνιδιού!) όλα διορθώνονται.

Αυτό που όμως κρίνω ουσιώδες είναι το gameplay και ο ρεαλισμός στο γήπεδο. Και σε αυτούς τους τομείς το FIFA 2001 αφήνει μακράν πίσω τους προγόνους του. Όποιος έχει αντίρρηση απλώς δεν είναι καλός παίκτης, ώστε να διαπιστώσει πως είναι ένας "ίσος προς ίσο" αγώνας με το computer (και μην ακούω για ISS και τα τοιαύτα από τους κονσολάδες, γιατί το είδαμε κι αυτό το φρούτο, αλλά... "μάπα το καρπούζι"). Επιτέλους, έχουμε τερματοφύλακες που τρώνε γκολ όταν πρέπει να φάνε, κάνουν καμιά φορά λάθη, αποκρούσεις που ούτε κατάλαβαν πώς τις έκαναν, στα τετ-α-τετ συμπεριφέρονται άψογα... Έχουμε τζαρτζαρίσματα και τάκλιν που πείθουν για το ρεαλισμό τους και οι παίκτες δεν χάνουν οπωσδήποτε την μπάλα με το παραμικρό μαρκάρισμα. Αν ο παίκτης δεν μαρκάρει πάνω στην μπάλα (κι όχι γενικά πάνω στον παίκτη), δεν πρόκειται να βγει νικητής. Σχεδόν αδύνατον να δείτε τον επιθετικό να κάνει περίπατο μέσα από τους αμυντικούς (τα τάκλιν να τον διαπερνούν, τα τζαρτζαρίσματα να είναι στον αέρα και να πηδάει πάνω από τον τερματοφύλακα καταλήγοντας ο ίδιος στα δίχτυα).



Οι παίκτες πλέον δεν παίζουν εντελώς man-to-man, αλλά φροντίζουν να καλύπτουν τις διόδους για πάσα (ίσως και καλύτερα απ' όσο θα άρεσε στον παίκτη!). Οι ντρίπλες είναι πιο ρεαλιστικές, πιο εφικτές και πιάνουν όταν πρέπει να πιάσουν, αφήνοντας, βέβαια, ως ένα σημείο το χαρακτήρα του random, αφού -ας μην ξεχνάμε- το ποδόσφαιρο είναι ως έναν βαθμό τύχη.

Γενικά, λοιπόν, το FIFA 2001 είναι πολύ καλύτερο από τον πρόγονό του στον τομέα που είναι πιο καίριος απ' όλους και θα σας εξασφαλίσει αρκετές ώρες απολαυστικού παιχνιδιού σε περίπτωση που επιλέξετε να το αγοράσετε. Ωστόσο επειδή ήδη σπατάλησα αρκετό από το χώρο που μου παραχωρήθηκε, ας περάσω στο παρασύνθημα, γιατί είμαι σίγουρος πως όλοι επιθυμείτε διακαώς μια σειρά από tips, που θα σας εξασφαλίσουν ευχάριστο παιχνίδι χωρίς περιττούς εκνευρισμούς!

Μόνο κάτι τελευταίο: Η ΜΠΑΡΑ ΜΕΤΑΒΛΗΤΗΣ ΔΥΝΑΜΗΣ, ΜΟΛΟΝΟΤΙ ΔΕΝ ΑΠΕΙΚΟΝΙΖΕΤΑΙ, ΙΣΧΥΕΙ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑ ΤΗΣ ΑΜΥΝΑΣ ΚΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΣΤΑ ΕΠΙΘΕΤΙΚΑ ΣΟΥΤ. Πρόκειται για το No 1 tip για το



FIFA 2001, το οποίο δεν το έχω δει πουθενά μέχρι στιγμής (μα τι λέω; Γιατί έχω δει γενικά άλλα guides για το FIFA;). Πρέπει να είμαστε από τους πρώτους παγκοσμίως που το δίνουμε και όποιος δεν το έχει ανακαλύψει ακόμη και ασχολείται με το FIFA 2001 θα μας ευγνωμονεί αιώνια. Πιστέψτε με λύνει τα χέρια. Περισσότερα στη συνέχεια του άρθρου...







Τα τάκλιν χρησιμεύουν για να ανακόπτεται όχι μόνο ο αντίπαλος, αλλά και οι πάσες του. Λίγη κοινή λογική χρειάζεται (για να προβλέψετε πού θα δώσει πάσα) και λίγη εξάσκηση.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Καταρχήν, παίρνω ως δεδομένα ότι έχετε τις βασικές γνώσεις των FIFA, έχετε παίξει το FIFA 2000 και το επίπεδό σας κυμαίνεται από μέτριο έως καλό. Αν δεν ξέρετε έστω τα βασικά από το FIFA 2000, σας παραπέμπω στον περσινό οδηγό στρατηγικής...

Μπαίνοντας λοιπόν στο πρώτο παιχνίδι, ίσως να θεωρήσετε ότι δεν έχουν γίνει μεγάλες αλλαγές καθώς θα συναντήσετε μια πολύ οικεία εικόνα. Η πραγματικότητα όμως είναι διαφορετική, αφού το στυλ παιχνιδιού έχει διαφοροποιηθεί σημαντικά και όλα τα κολπάκια οι τεχνικές που μέχρι πρότινος χρησιμοποιούσατε για να ξεπαστρέψετε με σύντομες διαδικασίες τους αντιπάλους σας στο FIFA 2000, εδώ μάλλον δεν θα πιάνουν... Το πρώτο που θα παρατηρήσετε είναι μια δυσκολία να κρατήσετε για μεγάλο χρονικό διάστημα την μπάλα στην κατοχή σας, ενώ εξίσου επίπονο θα σας φανεί το να την προωθήσετε προς την αντίπαλη περιοχή.

Καλύτερα λοιπόν να ξεκινήστε ένα training match με 10 δικούς σας παίκτες και 7 του αντιπάλου, με επίπεδο δυσκολίας Professional (μη βάλετε Ερασιτεχνικό, γιατί θα έρθω αυτοπροσώπως να σας μαστιγώσω - τι κάνει η πολλή συναναστροφή με τον αρχισυντάκτη, ε;!), χωρίς τερματοφύλακες και δοκιμάστε να κυκλοφορείτε την μπάλα, να φτάνετε στην αντίπαλη περιοχή και να σουτάρετε. Σιγά σιγά θα αρχίσετε να συνηθίζετε, οπότε θα αυξήσετε τους αντίπαλους παίκτες, ενώ στη συνέχεια θα ανεβάσετε το επίπεδο δυσκολίας σε Διεθνές, μειώνοντας πάλι τους αντιπάλους σε 7. Νιώστε λίγο την αίσθηση του παιχνιδιού και σε αυτό το επίπεδο (μη σας ενοχλεί αν χάνετε) και μόνο τότε θα είναι η κατάλληλη στιγμή να προχωρήσετε στα κανονικά φιλικά παιχνίδια.

Είμαι σίγουρος, βέβαια, ότι κανείς δεν πρόκειται να ακολουθήσει τη συμβουλή μου αλλά, πιστέψτε με, είναι ο καλύτερος τρόπος για να έχετε μία καλή εισαγωγή στο νέο τίτλο.

ΜΠΑΡΑ ΔΥΝΑΜΗΣ

Ενα άλλο, εξίσου σημαντικό στοιχείο του gameplay που πρέπει πλέον να συνηθίσετε είναι η μπάρα δύναμης. Οπως θα διαβάσετε και στο manual, αυτή εμφανίζεται στα σουτ και ανάλογα με το πόση ώρα κρατάτε πατημένο το κουμπί αυξάνεται και η δύναμη του σουτ. Προσοχή όμως: αν το κρατήσετε πολλή ώρα, αυτό γίνεται κόκκινο, κάτι που σημαίνει μέγιστη ισχύ, αλλά ταυτόχρονα και αρκετά μειωμένη ακρίβεια, κάτι που ασφαλώς δεν θέλουμε.

Πηγαίνετε, λοιπόν, στα ελεύθερα χτυπήματα στο Training και τοποθετήστε την μπάλα σε διάφορες θέσεις στο γήπεδο ανάμεσα στη μεσαία γραμμή του γηπέδου και τη μεγάλη περιοχή του αντιπάλου. Προσπαθήστε από αυτή τη στημένη θέση (έχοντας φυσικά κι έναν καλό σουτέρ πίσω από την μπάλα) να στείλετε με φάλτσο την μπάλα κοντά στον τελευταίο επιθετικό σας (στέκεται δίπλα στον τερματοφύλακα), αλλά από την εξωτερική μεριά (δηλαδή από την άλλη μεριά από αυτήν που είναι ο τερματοφύλακας, ώστε να μην επιχειρήσει ο τελευταίος έξοδο).

Οι διαφορετικές θέσεις απαιτούν και διαφορετική δύναμη για να φτάσει στο κατάλληλο σημείο η μπάλα. Κι αν πράγματι φτάσει, δεν έχετε παρά να σημαδέψετε μια γωνία του αντίπαλου τέρματος και με διπλό πάτημα του σουτ (=ψαλιδάκι) η μπάλα θα καταλήξει στα δίχτυα. Ετσι, λοιπόν, όχι μόνο μαθαίνετε έναν καλό τρόπο επίτευξης τέρματος, αλλά και συνηθίζετε να χρησιμοποιείτε με σωστό τρόπο τη μεταβλητή δύναμη των σουτ, κάτι που θα σας χρειαστεί και αργότερα. Ας δούμε αμέσως πού...

Α-ΛΑ ROBERTO

Σας είχα πει τον τρόπο να σκοράρετε από στημένες φάσεις δίπλα στη μεγάλη περιοχή και στο προηγούμενο FIFA, γι' αυτό δεν γινόταν να μη σας τον πω κι εδώ. Ισως μάλιστα εδώ να είναι και πιο εύκολος ο τρόπος!

Καταρχήν, τα καλύτερα σημεία για ελεύθερο σουτ είναι δεξιά ή αριστερά και λίγο πιο έξω από το ημικύκλιο της μεγάλης περιοχής. Αν είναι στημένη εκεί η μπάλα για ελεύθερο, κάνετε το εξής: Κατεβάστε, καταρχήν, εντελώς κάτω την μπάλα και δώστε της πλήρες εξωτερικό φάλτσο (δηλαδή τα "κυρτά" του βέλους να δείχνουν προς τα έξω). Μετακινήστε δεξιά-αριστερά το βέλος έτσι ώστε η μύτη του να βρίσκεται πάνω στη νοητή προέκταση της γραμμής "μπάλα-μύτη βέλους-εξωτερικό πόδι τερματοφύλακα". Ουσιαστικά δηλαδή θέλουμε η μύτη του βέλους να είναι πάνω κι όχι να κοιτάει προς το πόδι του τερματοφύλακα. Ή αν δεν φτάνει μέχρι εκεί, να είναι ακριβώς κάτω από το πόδι του τερματοφύλακα...

Με το βέλος στη σωστή θέση δεν έχετε παρά να πατήσετε το σουτ (το κουμπί της πάσας δηλαδή) μέχρις ότου η πράσινη μπάρα γεμίσει όσο το δυνατόν περισσότερο, αλλά σε καμία περίπτωση να μη γίνει κόκκινη. Δηλαδή θα πρέπει να βάλετε τόση δύναμη ώστε η πράσινη μπάρα να μεγαλώσει κατά το δυνατόν περισσότερο (και να φτάσει όσο πιο δεξιά γίνεται), αλλά να μην αγγίξει το δεξί άκρο, γιατί τότε το σουτ θα πάει στα... περιστέρια! Με λιγότερη από τη βέλτιστη δύναμη υπάρχουν πιθανότητες να μπει το γκολ, αλλά με περισσότερη ποτέ. Οπως καταλαβαίνετε, είναι μία κίνηση που θέλει αρκετή εξάσκηση.

Υπάρχουν δύο συγκεκριμένες μικρές περιοχές κοντά στο ημικύκλιο, όπου όσα προανέφερα εφαρ-



Το σύνηθες αποτέλεσμα όταν πατάτε στιγμιαία το πλήκτρο μαρκαρίσματος, του τάκλιν ή του τζαρτζαρίσματος.

μόζονται ακριβώς όπως τα περιέγραψα, και με λίγη προσπάθεια θα τις βρείτε. Απομνημονεύστε καλά τη θέση τους, για να κάνετε τους περαιτέρω υπολογισμούς. Από εκεί και πέρα θα χρειάζονται μικρορυθμίσεις, γιατί δεν γίνεται κάθε φορά που κερδίζετε ελεύθερο η μπάλα να είναι στημένη ακριβώς στο σημείο που θέλετε...

Αν, λοιπόν, η μπάλα είναι πολύ κοντά στο τέρμα, τότε θα υπάρχουν τέσσερις αμυντικοί στο τείχος και πρέπει το βέλος να μετακινηθεί λίγο πιο έξω από το εξωτερικό πόδι του τερματοφύλακα (αν σημαδεύετε το αριστερό -όπως τον βλέπετε- πόδι, μετακινήστε το βέλος λίγο πιο αριστερά). Το αντίθετο συμβαίνει αν η μπάλα είναι μακριά, οπότε θέλει λίγο πιο εσωτερικό φάλτσο. Φυσικά, αν απομακρυνθεί πολύ, εκμηδενίζονται αυτόματα και οι πιθανότητες να μπει απευθείας γκολ...

Επίσης, αν από το ιδανικό σημείο η μπάλα είναι πιο κοντά στο ημικύκλιο (σε πιο κεντρική θέση δηλαδή), μετακινήστε το βέλος πάλι πιο εξωτερικά, αλλιώς θα χτυπήσει στο τείχος. Αν η μπάλα είναι στημένη σε ακόμη πιο πλάγια θέση από την ιδανική, κάνετε την αντίθετη ακριβώς μετακίνηση. Σε όλες τις περιπτώσεις, βέβαια, μιλάμε για μικρομετακινήσεις του ενός πατήματος του πλήκτρου κατεύθυνσης. Τέλος, αν κάποιος (αμυντικός ή επιθετικός) έχει στηθεί στην πορεία της μπάλας, πατήστε μια φορά το space, αφού έχετε στήσει κανονικά τα πάντα, και θα φύγει για λίγο (ας είναι καλά το man-to-man μαρκάρισμα στα ελεύθερα), χρόνος όμως που σας αρκεί για να κάνετε το σουτ.

Χμ, κι όλα αυτά για ένα γκολ. Πιστεύω ότι, αφού καταλάβετε όσα έγραψα, αρκεί μισή με μία ώρα προπόνηση για να καταφέρετε να έχετε ένα 60-75% ευστοχία από αυτές τις θέσεις, ποσοστό υπεραρκετό και χρήσιμο στις δύσκολες στιγμές. Θα πρέπει μάλιστα να γίνει δεύτερη φύση σας, αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε το σουτ και εναντίον ανθρώπινου αντιπάλου, γιατί αυτός δεν θα χάσει ευκαιρία να πάρει έναν τέταρτο παίκτη και να τον τοποθετήσει στην πορεία της μπάλας, ανακόπτοντας κάθε επιθετική προσπάθειά σας. Η ταχύτητα, λοιπόν, είναι το παν. Προπονηθείτε!

ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Ενα από τα πράγματα που σίγουρα θα σας απασχολήσει είναι η κάμερα που θα χρησιμοποιείτε την περισσότερη ώρα. Οι επιλογές πλέον είναι λιγότερες, αλλά περισσότερο παραμετροποιήσιμες: Τηλεοπτική, Δράση, Ακρη, Εξέδρα. Μόνο οι δύο τελευταίες αξίζουν ιδιαίτερης μνείας. Η Ακρη έχει το πλεονέκτημα ότι μπορείτε να βλέπετε το βάθος του γηπέδου σαν να ήσαστε μέσα σε αυτό κι όχι με τον τρόπο που το απεικονίζουν οι τηλεοπτικές κάμερες. Με το κατάλληλο zoom-out η δυνατότητα αυτή αποκτά πραγματική υπόσταση. Το κακό όμως είναι ότι η κάμερα δεν αλλάζει πλευρά όταν αλλάζετε τέρματα στο ημίχρονο. Ενώ λοιπόν στο ένα ημίχρονο έχει πλήρη άποψη της αντίπαλης άμυνας (και περιορισμένη της δικής σας), στο άλλο ημίχρονο έχετε το ακριβώς αντίθετο, οπότε και οι επιθετικές δυνατότητές σας περιορίζονται αισθητά.

Αντίθετα η Εξέδρα, με μέγιστο zoom-out και το κατάλληλο ύψος, μπορεί να σας δώσει μια πολύ καλή άποψη του αγωνιστικού χώρου, όχι τόσο καλή όσο η Ακρη "στις καλές της", αλλά κάτι παραπάνω από ανεκτή. Η κάμερα, λοιπόν, αυτή είναι η καλύτερη λύση για την πλειονότητα των gamers. Ναι, δεν μπορείτε να δείτε και πολλά από τα εξαίσια γραφικά του FIFA 2001, αλλά θα βλέπετε συχνότερα τους πανηγυρισμούς της νίκης...

Υπάρχει φυσικά και η δυνατότητα να χρησιμοποιείτε την Ακρη όταν βρίσκεστε στην καλή πλευρά του γηπέδου και να αλλάζετε σε Εξέδρα στο άλλο ημίχρονο. Ή, ακόμη καλύτερα, να χρησιμοποιείτε την Ακρη για επίθεση και την Εξέδρα για άμυνα στο ένα ημίχρονο ενώ την Εξέδρα για επίθεση και την Ακρη για άμυνα στο άλλο ημίχρονο. Κι αν δεν ζαλιστείτε στα πρώτα δύο λεπτά, εγώ θα φάω τα διπλώματά μου...!

Καλό είναι επίσης, σχετικά με την αυστηρότητα του διαιτητή, να τη θέσετε από την αρχή στη σχετική μπάρα κοντά στο άνω άκρο. Ετσι, αφ' ενός θα συνηθίσετε να παίζετε σε συνθήκες τουρνουά (γιατί όλοι οι διαγωνισμοί παίζονται με μεγάλους δείκτες αυστηρότητας), αφ' ετέρου γίνεται πιο δίκαιο το παιχνίδι. Είπαμε, από FIFA σε FIFA θέλουμε το παιχνίδι να είναι πιο ρεαλιστικό. Δεν μπορούμε να ζητάμε από το διαιτητή να κάνει τα στραβά μάτια (αν και τώρα που το σκέφτομαι, αυτό αντικατοπτρίζει άψογα την ελληνική ποδοσφαιρική πραγματικότητα...).

Αν παρ' όλα αυτά έχετε μια μέση τιμή αυστηρότητας, κάνετε το εξής: Λίγο πριν από τη μεσαία γραμμή του γηπέδου εκτελέστε σουτ. Η μπάλα λογικά θα φτάσει στον τελευταίο αμυντικό της αντίπαλης ομάδας. Μέχρι να γίνει αυτό, εσείς θα έχετε λάβει υπό την κατοχή σας τον πιο προωθημένο και κοντά στην μπάλα επιθετικό και θα κάνετε τάκλιν πάνω στον αμυντικό την ώρα που θα προσγειώνεται η μπάλα στα πόδια του (πριν να προλάβει να την αποκρούσει). Εχετε 50% πιθανότητα να μη σφυρίξει ο διαιτητής (λόγω χαμηλής αυστηρότητας), οπότε θα βρεθείτε μόνοι με τον τερματοφύλακα. Μη με ρωτήσετε τι να κάνετε από κει και πέρα!

ΑΜΥΝΑ

Μολονότι στα προηγούμενα FIFA υπερασπιζόμουν την πεποίθησή μου ότι η καλύτερη άμυνα είναι η επίθεση, η νέα πραγματικότητα στο FIFA 2001 μου άλλαξε ολίγον τι τα μυαλά. Κι αυτό

γιατί στο FIFA 2001, αν θέλετε να νικήσετε, θα πρέπει να μάθετε να αμύνεστε με νύχια και με δόντια. Ξεχάστε αυτά τα εξωπραγματικά σκορ που συνηθίζαμε να έχουμε στα προηγούμενα FIFA. Σε εξάλεπτο αγώνα μεταξύ δύο καλών παικτών (ή ενός εναντίον του υπολογιστή στο Διεθνές επίπεδο) δύσκολα θα έχουμε άθροισμα τερμάτων μεγαλύτερο του 7, ενώ μπορεί να μην υπερβαίνει και τα 3 γκολ. Πάρτε, λοιπόν, μερικά tips, που -εφαρμοζόμενα σωστά- θα θωρακίσουν την άμυνά σας από μελλοντικές επιθέσεις...

TIPS ΓΙΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΙΚΗ ΑΜΥΝΑ

Το πρώτο πράγμα που θα διαπιστώσετε αμυνόμενος είναι η τρομερή δυσκολία στην αναχαίτιση οποιουδήποτε επιτιθέμενου. Τόσο τα τάκλιν όσο και τα τζαρτζαρίσματα δείχνουν εντελώς αναποτελεσματικά και "πιάνουν" μία φορά στις δέκα. Ως αποτέλεσμα, οι επιθετικοί διαπερνούν την άμυνά σας με περισσή άνεση, διασχίζουν τα πλήθη των αμυντικών ντριπλάροντας όλη την ώρα και μόλις φτάσουν στο τέρμα σουτάρουν και συχνά βρίσκουν δίχτυα. Εσείς πατάτε αδιάκοπα τα πλήκτρα της άμυνας (A και D) χωρίς αποτέλεσμα. Μπορεί καμιά φορά να σας "τη βιδώσει", οπότε κάνετε σκληρό φάουλ και ανακόπτεται μεν η επίθεση, αλλά φεύγει και ο υπαίτιος παίκτης για τα αποδυτήρια αρκετά νωρίτερα...

Κι όλα αυτά για τον εξής πολύ απλό λόγο: Στο FIFA 2001 δεν μετράει πόσο γρήγορα και πόσες φορές πατάς ένα πλήκτρο άμυνας για το αν, τελικά, θα ενεργήσει ή όχι, αλλά η σωστή τοποθέτηση του αμυνόμενου και Η ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΑΤΗΜΑΤΟΣ! Ας τα πάρουμε ένα ένα.

Στο FIFA 2000 συνήθως πατούσαμε για τάκλιν την πρώτη στιγμή που ο επιτιθέμενος έμπαινε στο πεδίο βολής! Ηταν ένας τρόπος να ξαφνιάσουμε τον αντίπαλο. Ε, εδώ συμβαίνει το ακριβώς ανάποδο! Αν δοκιμάσετε να κάνετε τάκλιν ακριβώς εκείνη τη στιγμή, ο επιτιθέμενος θα σας προσπεράσει εύκολα, συνεχίζοντας ακάθεκτος για το τέρμα. Το τάκλιν είναι πιο αποτελεσματικό όσο πιο κοντά γίνεται (υπάρχουν λιγότερες πιθανότητες να είναι αντικανονικό). Γι' αυτό καλύτερα αφήστε τους επιθετικούς να σας προσεγγίζουν, αν είναι ανάγκη παραχωρήστε τους λίγο (ελάχιστο) χώρο ώστε να τρέξετε μαζί τους και μετά κάνετε το τάκλιν, μια και είναι πιο πιθανό να πιάσει. Το ίδιο ισχύει και για το τζαρτζάρισμα.

Λίγοι το έχουν καταλάβει, αλλά στο FIFA 2001 θα πρέπει να παίζετε (στην άμυνα) εναντίον της μπάλας κι όχι ενάντια στον επιθετικό. Είχαμε συνηθίσει στο FIFA 2000 να θεωρούμε επιθετικό και μπάλα ένα και το αυτό και η ανακοπή του ενός συνεπαγόταν την ανακοπή του άλλου. Εδώ θα πρέπει να παίζετε μόνο εναντίον της μπάλας. Κοιτάξτε την κατεύθυνση και την πορεία της μπάλας και κατευθύνετε τον παίκτη σας να κάνει το τζαρτζάρισμα πάνω σε αυτή. Προβλέψτε την ντρίπλα που θα κάνει ο επιθετικός και κινηθείτε λίγο προς τα εκεί όπου θα πάει η μπάλα. Απόδειξη αυτού είναι ότι πολύ συχνά βρίσκει εφαρμογή και το τάκλιν πάνω στην πάσα (προβλέπετε πού θα δοθεί η πάσα και κάνετε τάκλιν στην πορεία, ανακόπτοντάς την).

Το τελευταίο είναι και το πιο σημαντικό. Μην πατάτε το D σαν τρελοί, προσπαθώντας να κόψετε τον επιθετικό. Η προσπάθειά σας δεν θα τελεσφορήσει. Αντιθέτως, επιλέξτε την κατάλληλη στιγμή και θέση και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο άμυνας, είτε αυτό είναι το A (τάκλιν) είτε το D (τζαρτζάρισμα). Αυτό πρέπει να το κάνετε γιατί πολύ απλά η μπάρα δύναμης εφαρμόζεται και σε όλα τα αμυντικά καθήκοντα. Ενα τάκλιν με κρατημένο καθ' όλη τη διάρκειά του το A είναι πιο δυνατό και πιο αποτελεσματικό από ένα άλλο που απλώς πατήθηκε στιγμιαία το A! Το ίδιο ισχύει και με τα τζαρτζαρίσματα!

ΠΕΡΙ ΚΟΡΝΕΡ

Ελεγα να μην το αποκαλύψω, αλλά την τελευταία στιγμή άλλαξα γνώμη. Διαβάστε, λοιπόν: Αν θέλετε να σκοράρετε από κόρνερ ενάντια στον υπολογιστή υπάρχουν δύο θέσεις (μία όταν βαράτε από πάνω και μία από κάτω), όπου το γκολ είναι σίγουρο. Από την κάτω μεριά δεν έχετε παρά να σηκώσετε το βέλος μέχρι πάνω και να του δώσετε πλήρες εξωτερικό φάλτσο. Δώστε δύναμη ελάχιστα πριν από το τέρμα (όσο περισσότερο πράσινο μπορείτε) και μόλις εκτελεστεί, θα διαπιστώσετε ότι ο τερματοφύλακας ξαφνικά βρέθηκε 10 χιλιόμετρα μακριά από την εστία του! (Κίτρινο κυκλάκι.) Μια κεφαλιά αρκεί.

Από την πάνω μεριά είναι ελάχιστα πιο δύσκολο το εγχείρημα. Ανεβάστε μέχρι πάνω και δώστε πλήρες εξωτερικό φάλτσο στο βέλος, αλλά παράλληλα μετακινήστε το λίγο περισσότερο προς το τέρμα ώστε η γωνία του βέλους να βρίσκεται ελάχιστα πιο αριστερά από το κοντινό σε σας Γ του τέρματος. Βάλτε δύναμη σχεδόν μέχρι το τέρμα και με κεφαλιά θα σκοράρετε άνετα, αφού ο τερματοφύλακας βρίσκεται και πάλι εντελώς εκτός θέσεως...









Το παραπάνω φαίνεται απίστευτο, κι όμως είναι αληθινό. Δεν μπορούσα να το πιστέψω μόλις το ανακάλυψα, γιατί δεν το έχω δει να αναφέρεται πουθενά. Κι όμως ισχύει. Μία δοκιμή θα σας πείσει... Κρατώντας το πλήκτρο άμυνας, θα δείτε πόσο πιο αποτελεσματική θα γίνει η ανακοπή κάθε επιτιθέμενου. Πιστεύω ότι το τελευταίο tip από μόνο του αρκεί για να ευγνωμονούν όλοι οι ποδοσφαιρόφιλοι τον εαυτό τους που αγόρασαν αυτό το τεύχος του "PCM"... Πλέον, γνωρίζοντάς το, μπορείτε να "λυθείτε" στο γήπεδο παίζοντας περισσότερο ελεύθερα και πιο αποτελεσματικά.

ΑΝ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΚΟΛΠΑ...

Κάτι που εκνευρίζει μέχρι αηδίας όσους ασχολούνται με το FIFA 2001 είναι οι ακατάπαυστες ντρίπλες των αντίπαλων επιθετικών (και όχι μόνο). Γενικά οι περισσότεροι παίκτες του κομπιούτερ, όταν έχουν υπό την κατοχή τους την μπάλα, στριφογυρνούν σαν σβούρες, μη αφήνοντας τους αμυντικούς σας σε ησυχία και εμποδίζοντάς σας να τους πάρετε την μπάλα.

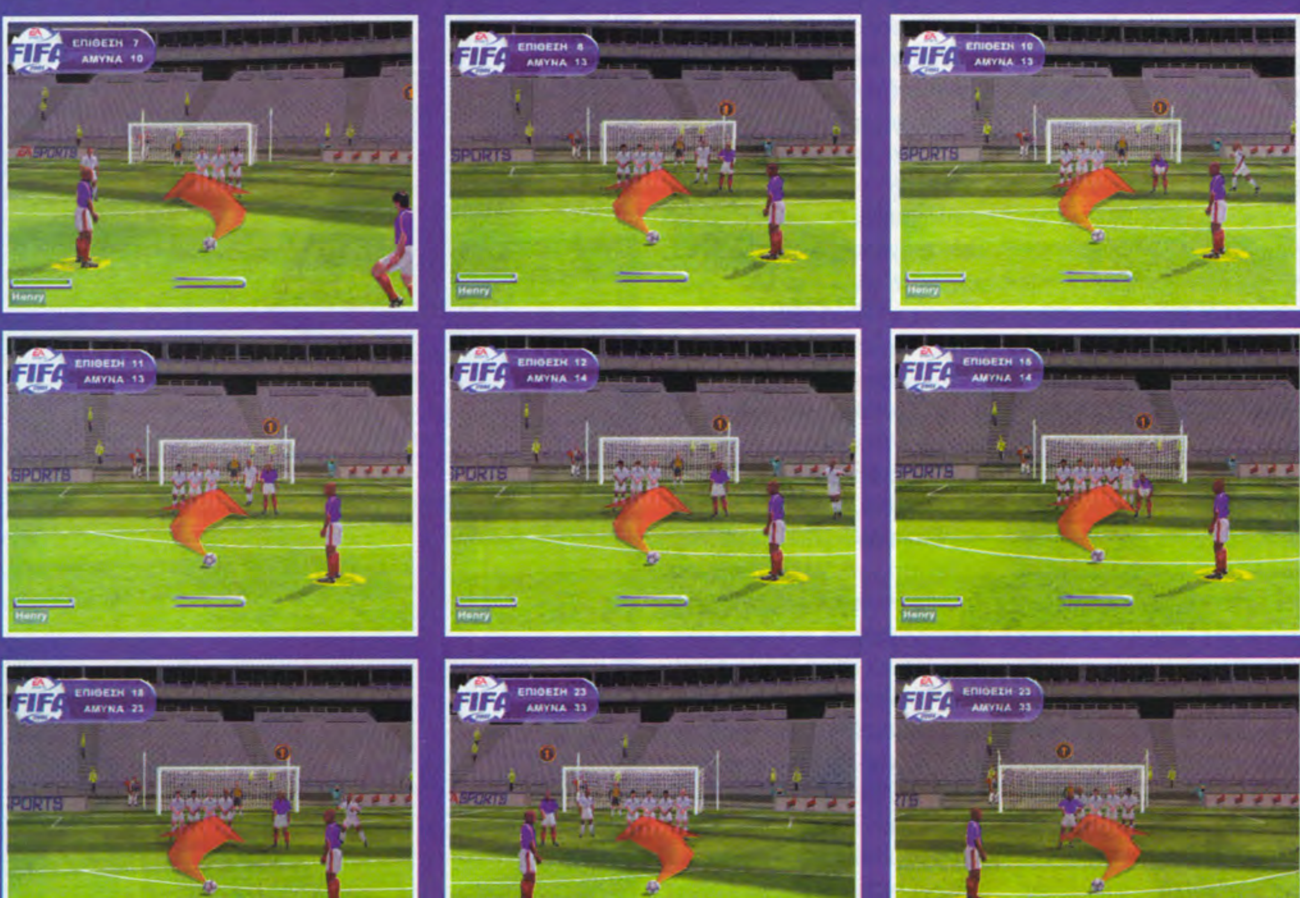
Αν βλέπετε ότι ο παίκτης κάνει αλλεπάλληλες στροφές 360° κατευθυνόμενος προς το τέρμα κι εσείς πατάτε σαν τρελός το D, όσες φορές κι αν το πατήσετε δεν θα αλλάξει τίποτα. Αντίθετα, σε τέτοιες περιστάσεις ένα καλοζυγισμένο σκληρό τάκλιν αρκεί για να τον ρίξετε στο έδαφος. Ναι, μπορεί να σφυρίξει φάουλ ο διαιτητής, μπορεί μια στο τόσο να σας δώσει και κάρτα, αλλά από το να βρεθείτε με αρνητικό σκορ στο ταμπλό, αυτό είναι σίγουρα πολύ καλύτερο.

Αν πάλι ο αντίπαλος είναι μπροστά σας και κατευθύνεται προς τα εσάς, να ξέρετε ότι είναι πολύ πιθανό να δοκιμάσει την ντρίπλα με το πατημένο Ctrl (δηλαδή, αυτή που περνάει προς τα πλάγια την μπάλα κάτω από τα πόδια του και συνεχίζει κάπως αριστερότερα). Γι' αυτό στρίψτε λίγο προς τη μεριά που υπολογίζετε ότι θα φτάσει μετά την ολοκλήρωση της ντρίπλας και πατήστε βαθιά το D. Αν έχετε μαντέψει σωστά, θα πάρετε τη μπάλα προτού καν προλάβει να δει από πού του ήρθε!

Οι άλλες δύο ντρίπλες είναι πολύ πιο δύσκολο να αντιμετωπισθούν, αλλά ευτυχώς το κομπιούτερ τις εκτελεί πιο σπάνια. Συνήθως, για να γλιτώσετε από αυτές, πρέπει να έχετε περισσότερους από έναν παίκτες εκεί κοντά (δηλαδή με την ντρίπλα θα περάσει αναπόφευκτα τον πρώτο, αλλά θα ανακοπεί από τον δεύτερο μόλις προσγειωθεί ξανά η μπάλα). Γι' αυτό είναι εξίσου σημαντικό να έχετε σύστημα που σας προσφέρει συμπαγή άμυνα...

ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΣΤΙΣ ΣΤΗΜΕΝΕΣ ΦΑΣΕΙΣ

Ιδού μερικές στημένες φάσεις, στις οποίες αν βάλετε σχεδόν όλη τη δύναμη στο σουτ η μπάλα θα καταλήξει 100% στα δίχτυα. Ελπίζω, σε συνδυασμό με τη λεπτομερή περιγραφή στο κυρίως κείμενο, να επαρκούν για να καταλάβετε ως έναν βαθμό πώς πρέπει να σουτάρετε σε τέτοιες περιπτώσεις για να σκοράρετε.



Ακόμη ένα λάθος που κάνουν αρκετοί και δεν καταλαβαίνουν γιατί τρώνε τόσο εύκολα τα γκολ είναι ότι παρασύρονται από τις αμυντικές προσπάθειές τους και απομακρύνουν τους παίκτες από τις θέσεις τους. Το αποτέλεσμα, φυσικά, είναι συχνά να μην ανακόπτεται ο παίκτης με την μπάλα, να πασάρει σε κάποιον άλλον αφύλακτο, ο οποίος εκμεταλλεύεται το κενό που δημιουργήθηκε στην άμυνα από το αφελές ξεστράτημά σας και σκοράρει. Είναι μία τακτική που χρησιμοποιεί εξαιρετικά συχνά ο υπολογιστής και μάλιστα είναι πολύ καλός σε αυτήν!

Αν βλέπετε ότι ο παίκτης σας δεν προλαβαίνει τον επιτιθέμενο ή τα τζαρτζαρίσματά του δεν έχουν αποτέλεσμα και υπάρχει άλλος αμυντικός πιο πίσω, μη διστάσετε να κάνετε την αλλαγή. Κάθε φορά θα μαρκάρετε με αυτόν που είναι πιο κοντά στην μπάλα κι όχι αναγκαστικά με αυτόν που ξεκινήσατε, ό,τι ελιγμούς κι αν κάνει το PC. Μόλις το συνηθίσετε αυτό, θα διαπιστώσετε ότι τα γκολ που λαμβάνετε θα μειωθούν περίπου κατά 20%. Προς το παρόν, ελέγξτε πόσα γκολ τρώτε με αυτό τον τρόπο. Είμαι σίγουρος πως θα εκπλαγείτε με αυτό που θα διαπιστώσετε...

ΑΜΥΝΑΣ ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Επιμένω πολύ στην άμυνα γιατί είναι ο μόνος τρόπος να δομήσετε μια σωστή επίθεση. Και η σωστή άμυνα έχει ως βάση της ένα σωστό σύστημα με τουλάχιστον τέσσερις αμυντικούς στα μετόπισθεν. Αν θέλετε τη γνώμη μου, το 3-4-4 αποτελεί την καλύτερη λύση για όλα τα είδη παικτών. Επαρκεί για καλή άμυνα, σωστό έλεγχο στο κέντρο και ικανοποιητικές λύσεις στην επίθεση. Αν παρ' όλα αυτά τα βρίσκετε σκούρα και οι επιθετικοί ορμάνε στη μεγάλη περιοχή απ' όλες τις "μπάντες", μπορείτε να λάβετε υπόψη σας και την εφαρμογή του 2-3-5.

Περνώντας στις υπόλοιπες ρυθμίσεις του Team Management, το κυριότερο είναι να ρυθμίσετε την επιθετικότητα της ομάδας (με το slider κάτω). Η πρότασή μου είναι να τον τοποθετήσετε περίπου στο 1/4 (κι όχι στα 3/4, όπως σας πρότεινα στο FIFA 2000), δηλαδή οι παίκτες να κρατούν μια στάση από ουδέτερη έως αμυντική! Ακούγεται περίεργο ακόμη και σε μένα, γιατί έχω συνηθίσει στο επιθετικό παιχνίδι, αλλά αφού είδα πόσο συχνά μένω χωρίς άμυνα με τα 3/4 (ή και 4/4!), αναγκάστηκα να καταφύγω σε αυτή τη λύση που μόνο σε καλό, τελικά, μου βγήκε...







Το αποτέλεσμα που επιτυγχάνεται με το παρατεταμένο πάτημα και το μαρκάρισμα πάνω στην μπάλα.

Για να αντισταθμίσετε την προαναφερόμενη ρύθμιση, μπορείτε να βάλετε το contain ώστε να εξασφαλίσετε μια καλή υποστήριξη από την υπόλοιπη ομάδα, όταν οι επιθετικοί σας ορμούν στην αντίπαλη περιοχή. Οσο για το στυλ παιχνιδιού, είτε επιλέξτε αντεπιθέσεις είτε κατοχή, το ίδιο κάνει. Εξαρτάται από το προσωπικό σας στυλ και τις μεθόδους που θα χρησιμοποιείτε για να φτάνετε στο γκολ. Προσωπικά παίζω με κατοχή και μόνο όταν βλέπω ότι δεν αποδίδει γυρνάω στην πιο έμμεση λύση των αντεπιθέσεων/σεντρών κ.λπ.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΕΠΙΘΕΣΗ!

Εφτασε η ώρα να ασχοληθούμε και με τον τομέα της επίθεσης, τον οποίο αφήσαμε παραμελημένο... Εδώ δεν μπορώ να δώσω γενικές συμβουλές παρά μόνο μια σειρά από -ιδιαίτερα χρήσιμα- tips που πρέπει οπωσδήποτε να ενσωματωθούν στο στυλ σας, αν θέλετε να έχετε επιτυχία και καλές επιθετικές λύσεις. Ενα πράγμα είναι σίγουρο: στο FIFA 2001 οι στάνταρ τρόποι για να σκοράρεις είναι πολύ λιγότεροι απ' ό,τι σε κάθε άλλο FIFA και η επιτυχία ακόμη και αυτών εξαρτάται από πολλές παραμέτρους, κάνοντας το παιχνίδι πιο απρόβλεπτο και πιο ενδιαφέρον!

◂ Αυτό που με λύπησε τρομερά είναι πως αυτοί οι μικροελιγμοί με τα βελάκια, που ξεγέλαγαν τους αντιπάλους και σας επέτρεπαν να σκίζετε την άμυνα στα δύο (και τα αντίπαλα δίχτυα σε χίλια κομμάτια), πλέον δεν υφίστανται ως επιθετική λύση. Οι αμυντικοί δεν "χαμπαριάζουν" (sic!) τίποτα. Θα σας κλέψουν στη στιγμή την μπάλα και θα τους πείτε κι ευχαριστώ...

◂ Ευτυχώς, όμως, δεν απουσιάζουν εντελώς από το παιχνίδι. Μπορούν να εφαρμοστούν, μάλιστα με επιτυχία, αλλά κάπως παραλλαγμένοι. Συγκεκριμένα πρέπει να γίνουν πιο έντονοι για να φέρουν αποτέλεσμα. Τα ελαφρά πατήματα των πλήκτρων κατεύθυνσης πάνω/κάτω, εναλλάξ θα αντικατασταθούν από φανερές αλλαγές πορείας, ίσως λίγες σβούρες συνδυασμένες με το E και επαναφορά στην αρχική κατεύθυνση. Το παν είναι να θυμάστε ότι και οι αντίπαλοι πηγαίνουν για την μπάλα κι όχι για τον επιθετικό σας...

◂ Κάτι επίσης σχετικό είναι να αποφεύγετε τους αντιπάλους. Ακούγεται αυτονόητο κι όμως δεν είναι! Ολοι οι καλοί παίκτες στο FIFA 2000 είχαν συνηθίσει να προχωρούν μπροστά στο μπουλούκι των αμυντικών και να έχουν την πίστη ότι με τις θεϊκές ντρίπλες τους θα καταφέρουν να τους περάσουν απτόητοι. Μάλιστα, συνήθιζαν να σκέφτονται περισσότερο τι ντρίπλα θα κάνουν, παρά τον τρόπο με τον οποίο θα αποφύγουν τους αντιπάλους! Ε, λοιπόν, ήρθε η ώρα να επιστρέψει το αυτονόητο στο μυαλό σας. Σκεφτείτε καλύτερα αν υπάρχει δρόμος διαφυγής, αν μπορείτε απλώς να παρεκκλίνετε λίγο από την πορεία σας και να προσπεράσετε τον αμυντικό, και καταφεύγετε στις ντρίπλες μόνο όταν δεν υπάρχει άλλη λύση. Διότι σίγουρα η προσπέραση έχει μεγαλύτερα ποσοστά επιτυχίας από το πέρασμα με ντρίπλα.

Το ίδιο φυσικά πρέπει να έχετε κατά νου και στην άμυνά σας, αφού θα δείτε ουκ ολίγες φορές να εφαρμόζει το ίδιο ακριβώς κόλπο και το κομπιούτερ σε εσάς! Γι' αυτό χρειάζεται εξίσου μεγάλη προσοχή και όταν αμύνεστε με τον ίδιο τρόπο.

◂ Μια και ο λόγος για τις ντρίπλες, να έχετε κατά νου επίσης πως απαιτείται μεγαλύτερη ικανότητα αντίληψης στο πότε πρέπει να ξεκινήσετε μία ντρίπλα, αφού αυτό πρέπει πλέον να γίνεται πιο νωρίς απ' ό,τι συνήθως. Δεν μπορείτε να πατήσετε το κουμπί την τελευταία στιγμή και να περιμένετε να δουλέψει. Χρειάζεται η κατάλληλη προεργασία και σίγουρα αργεί περισσότερο απ' ό,τι στα

προηγούμενα FIFA. Γι' αυτό και η επιτυχής εκτέλεση περίτεχνων ελιγμών είναι πολύ δύσκολη υπόθεση για έναν ανθρώπινο παίκτη και σίγουρα τον κάνει να ξεχωρίζει από τους υπόλοιπους (και στο στυλ, αλλά και στο νικητήριο σκορ, είμαι σίγουρος). Καλά θα κάνετε, λοιπόν, να προπονηθείτε καλά για το επόμενο Grand Prix!

Οσο για το τι ντρίπλες θα εκτελείτε και πότε, αν είστε ένας με έναν το κρατημένο ALT που περνάει την μπάλα πάνω από τον αντίπαλο είναι εξαίρετη επιλογή. Να είστε έτοιμος, όμως, μόλις προσγειωθεί η μπάλα, να εκτελέσετε μία-δύο μικροαλλαγές στην πορεία σας ή να πηδήξετε (στιγμιαία το CTRL), για να αποφύγετε τυχόν τάκλιν από πίσω.

Το παραπάνω είναι πιο αποτελεσματικό όταν ξέρετε ότι ο αντίπαλος θα δοκιμάσει τζαρτζάρισμα (δηλαδή είναι κάπως κοντά). Αν είναι πιο μακριά, μάλλον θα δοκιμάσει τάκλιν, οπότε το κρατημένο CTRL είναι πιο καλή λύση, χάνει λιγότερο χρόνο και ξεμπερδεύει μια και καλή με τον συγκεκριμένο αντίπαλο.

Ενα απλό τζαρτζάρισμα μπορεί μερικές φορές να αποφευχθεί με μία ή περισσότερες περιστροφές 360° (στιγμιαίο ALT), αλλά μην του έχετε και πολλή εμπιστοσύνη. Το στιγμιαίο CTRL είναι κι αυτό καλό για τα τάκλιν, αλλά όχι πάντα αποτελεσματικό, ενώ συχνά θα ξεχνάτε και την ύπαρξή του.

Να θυμάστε ότι δεν είναι πάντα αναγκαίο να περάσετε τον παίκτη άμεσα. Μια πάσα μπορεί να είναι εξίσου αποτελεσματική. Γενικά το 1-2 με πάσες μπορεί να εφαρμοστεί άνετα και βοηθάει πολύ.

Η ιδιαιτερότητα στις πάσες στο FIFA 2001 είναι ότι πλέον οι αντίπαλοι έχουν πολύ καλύτερη αντίληψη του χώρου και ξέρουν να τοποθετούνται έτσι ώστε να μπλοκάρουν ένα μεγάλο μέρος από τις δυνατές προωθημένες μπαλιές ενός επιτιθέμενου.

Ολοι οι καλοί παίκτες στο FIFA 2000, όταν έκαναν επίθεση, χρησιμοποιούσαν αποκλειστικά και μόνο την προωθημένη πάσα αντί της κανονικής, αφού με τους κατάλληλους ελιγμούς πάντα μπορούσες να την περάσεις και να δώσεις στον επιθετικό σου τη δυνατότητα να αφήσει όλη την αντίπαλη άμυνα πίσω του. Στο FIFA 2001 οι αντίπαλοι περιμένουν να κάνεις ακριβώς αυτό, για να σου την κλέψουν.

Πλέον η "μαγκιά" και η τέχνη είναι να χρησιμοποιείς την κανονική πάσα εκεί που πρέπει και την προωθημένη μόνο σε περιπτώσεις που είναι πράγματι χρήσιμη και αποτελεσματική. Αν, για παράδειγμα, προσπαθήσετε να τροφοδοτήσετε έναν επιθετικό που έχει ήδη δίπλα του κάποιον αμυντικό, η πάσα-τρύπα έχει ελάχιστες έως μηδαμινές πιθανότητες να περάσει, ιδίως εάν ο αμυντικός βρίσκεται πιο πίσω ή στην πορεία της μπάλας. Συνήθως σε τέτοιες περιπτώσεις δίνουμε κανονικές πάσες, μια συνήθεια που δύσκολα θα αποκτήσετε, αν έχετε συνηθίσει στο αντίθετο. Το χέρι μου πήγαινε από μόνο του να πατήσει το Q και μόλις και μετά βίας το συγκρατούσα και πατούσα το S!

Κάτι άλλο σχετικό με τις πάσες: Οταν πατάτε για να εκτελεστεί πάσα-τρύπα, το κομπιούτερ αντιλαμβάνεται αρκετά περισσότερους παίκτες ως υποψήφιους αποδέκτες της μπάλας και αναθέτει κάπως περίεργα το πλήκτρο κατεύθυνσης που αντιστοιχεί στον καθένα. Ας υποθέσουμε ότι στέκεστε στο σημείο της σέντρας κι επιτίθεστε στα αριστερά. Καθώς προχωρείτε, αν υπάρχει κάποιος συμπαίκτης λίγο πιο κάτω και λίγο πιο αριστερά κι εσείς πατήσετε κάτω+αριστερά+Q, η πάσα λογικά θα δοθεί στον αριστερό επιθετικό (μάλλον είναι εκτός οπτικού πεδίου) κι όχι σε αυτόν που είναι σχεδόν δίπλα σας. Για να λάβει την μπάλα αυτός, χρειάζεται μόνο κάτω+Q, ενώ αν πατήσετε μπροστά+Q, η μπάλα θα πάει στον κεντρικό επιθετικό, που επίσης βρίσκεται εκτός οπτικού πεδίου!

Καταλαβαίνετε ότι έτσι καθίσταται πιο εύκολο να δίνετε προωθημένες μπαλιές σε μακρινούς επιθετικούς παίκτες (αν φτάσουν τον προορισμό τους, θα σας φέρουν πολύ κοντά στην επίτευξη τέρματος), αλλά απαιτείται μια μικρή προσαρμογή στα νέα αυτά στάνταρ. Πάντως, το κόλπο αυτό με τις πάσες εκτός οπτικού πεδίου να το δοκιμάζετε συχνότερα, πατώντας, για παράδειγμα, διπλή συνεχόμενη πάσα-τρύπα από αμυντικό σε μέσο κι από μέσο κατευθείαν σε επιθετικό. Ειδικά σε ξαφνικές αντεπιθέσεις, το προαναφερόμενο αν λειτουργήσει σωστά, μπορεί να σας δώσει μια πολύ πιο αραιή αντίπαλη άμυνα και σίγουρα πολύ πιο εύκολα διαπερατή!

Πολλές φορές το D μπορεί να χρησιμοποιηθεί υπό μορφή πάσας, είτε αυτή γίνει με τα πόδια είτε με το κεφάλι; Τι θέλω να πω; Σε περίπτωση που βρίσκεστε πριν από τη μεσαία γραμμή του γηπέδου και έχετε υπό την κατοχή σας την μπάλα, πατώντας το πλήκτρο του σουτ ο παίκτης σας κατά πάσα πιθανότητα θα τη στείλει κοντά στην αντίπαλη περιοχή, αλλά όχι τόσο κοντά ώστε να επέμβει ο τερματοφύλακας. Συνήθως φτάνει κοντά στον τελευταίο αμυντικό, αλλά μπορεί μερικές φορές και να προσγειωθεί σε δικό σας επιθετικό. Ουσιαστικά πρόκειται για μία μπαλιά προώθησης, που λειτουργεί πιο αποτελεσματικά και από το κατεξοχήν πλήκτρο της σέντρας.

Ως τακτική, λοιπόν, μπορείτε να πετάτε συχνά την μπάλα στην αντίπαλη περιοχή, ελπίζοντας να φτάσει σε δικό σας επιθετικό, είτε κατόπιν διεκδίκησης είτε απευθείας. Αν μάλιστα συμβεί κάτι τέτοιο, οι εναπομείναντες αμυντικοί θα είναι αισθητά λιγότεροι, αφού δεν θα έχουν βρει χρόνο να επιστρέψουν κανονικά, όπως δηλαδή θα γινόταν σε μια κανονική επίθεση. Προσωπικά ως τακτική την αποδοκιμάζω, αλλά δεν παύει να αποδίδει,

ΠΕΝΑΛΤΙ

Για να ελέγξω πόσο random είναι οι επιλογές του αντίπαλου τερματοφύλακα ως προς τις γωνίες που επιλέγουμε, έκανα αρκετά πειράματα. Στο πρώτο εκτέλεσα 100 συναπτά σουτ, όλα στην επάνω αριστερά γωνία. Το αποτέλεσμα ήταν 91 μέσα - 9 τα έπιασε. Μετά έκανα το ίδιο με κατεύθυνση των σουτ στη μέση-δεξιά. Μαντέψτε το αποτέλεσμα... 91-9 (πιάνει περίπου ένα στα 10). Εκτελώντας το ίδιο πείραμα, όμως, στην κάτω αριστερά γωνία, το σκορ έληξε 95-5 (πιάνει περίπου ένα στα 20!!!). Τέλος, το κέντρο (είτε πάνω είτε κάτω είτε και ακριβώς στο κέντρο) είναι μία επιλογή που δεν συστήνεται σε καμία περίπτωση. Αν, λοιπόν, βρεθείτε ποτέ στη διαδικασία των πέναλτι με το κομπιούτερ, ξέρετε ποια γωνία να επιλέξετε...



γι' αυτό και δεν μπορώ να την απαρνηθώ!

Αντιστοιχία υπάρχει και στις κεφαλιές. Το D, αν η μπάλα βρίσκεται στον αέρα, θα θεωρηθεί από τον υπολογιστή ως προσπάθεια για γκολ (επομένως η μπάλα θα πάει με δύναμη προς το τέρμα) όταν βρίσκεστε πολύ κοντά στο αντίπαλο τέρμα. Σε όλες τις υπόλοιπες περιπτώσεις είναι μια δυνατή πάσα! Επομένως σε όλες τις εναέριες διεκδικήσεις δεν πρέπει να πατάτε S (ώστε αν την κερδίσετε να πάει ως πάσα σε κάποιον δικό σας παίκτη) αλλά D, αφού πάλι πάσα θα κάνετε, απλώς κάπως πιο δυνατή. Να σας γίνει συνήθεια, λοιπόν, να πατάτε D στις διεκδικήσεις, αδιαφορώντας για την περαιτέρω πορεία της μπάλας.

Πολύ χρήσιμο και στην άμυνα και στην επίθεση είναι να κάνετε αλλαγή της μπάλας, εκτελώντας σέντρες από τη μία πλευρά του γηπέδου στην άλλη. Σε περίπτωση που ο επιθετικός ή αμυντικός σας αισθάνεται αφόρητη πίεση, η λύση αυτή είναι η καλύτερη δυνατή για να συνεχίσετε να την κρατάτε υπό την κατοχή σας και -πού ξέρετε- μπορείτε να πιάσετε και την αντίπαλη άμυνα κοιμισμένη. Εχετε υπόψη σας, πάντως, το εν λόγω tip, γιατί αν ο παίκτης σας δεν είναι αμαρκάριστος, μπορεί να χάσετε τη μονομαχία στον αέρα και, τελικά, και την μπάλα.

Είπαμε στάνταρ τρόποι για σκοράρισμα δεν υπάρχουν στο FIFA 2001. Μία μέθοδος που συχνά φέρνει το επιθυμητό αποτέλεσμα είναι η σέντρα από τα πλάγια. Αν έχετε καταφέρει να προωθήσετε αρκετά τον παίκτη σας, αλλά βλέπετε ότι δύσκολα θα διαπεράσετε τα εμπόδια που έχουν ορθωθεί μέσα στη μεγάλη περιοχή, κατευθυνθείτε καλύτερα προς τη γραμμή του κόρνερ και, συμβουλευόμενοι στιγμιαία το ραντάρ σας, εκτελέστε μία βαθιά σέντρα. Στοχεύστε με τον αποδέκτη στο απέναντι Γ του τέρματος και παρακαλέστε να μην κάνει έξοδο ο τερματοφύλακας...

Το ποσοστό επιτυχίας εξαρτάται, βέβαια, και από την εκάστοτε ομάδα και τον τερματοφύλακά της. Υπάρχουν τερματοφύλακες που βγαίνουν μέχρι και στις γωνίες της περιοχής τους και άλλοι που δεν το κουνάνε ρούπι από την εστία τους. Ε, εμείς προτιμάμε τους δεύτερους! Αν παρ' όλα αυτά σας τύχει ως αντίπαλος ένας από τους πρώτους, αλλάξτε τακτική.

Τέλος, αξίζει να αναφέρω πως το κλασικό κόλπο από το κόρνερ συνεχίζει να λειτουργεί και είμαι ευτυχής που το ανακοινώνω, γιατί είμαι σίγουρος πως ένα σημαντικό ποσοστό των γκολ σας θα μπαίνουν από εκεί! Διαλέγετε έναν παίκτη που βρίσκεται στην αντίπερα γωνία της μικρής περιοχής και λίγο πιο μακριά (αν δεν υπάρχει κάποιος έτοιμος, πατήστε το space μια φορά μέχρι κάποιος να φτάσει εκεί), εκτελέστε το κόρνερ και κατευθείαν πατήστε διπλό D με τα βελάκια κατεύθυνσης στραμμένα προς την αντίθετη (από την πλευρά που έρχεται η μπάλα) κατεύθυνση. Κατά 95% η μπάλα σε ελάχιστα δευτερόλεπτα θα καταλήξει στα δίχτυα.

ΑΝΤΕ, ΚΑΙ ΜΕ ΤΗ ΝΙΚΗ!

Από τη μεριά μου το μεγαλύτερο μέρος όσων ανακάλυψα σε αυτή την απολαυστική ενασχόλησή μου με το νέο αυτό τίτλο σάς το μετέφερα. Τα υπόλοιπα λέω να τα κρατήσω για τον εαυτό μου, για να έχω κι εγώ μια υπεροχή απέναντι στους άλλους, αλλιώς τι κοτζάμ συντάκτης θα ήμουν, έτσι; Αν και ο κύριος λόγος που δεν τα αποκαλύπτω είναι για να μην τα μάθει ο Καφούρος και βελτιωθεί στο FIFA και με νικήσει στο επόμενο ματς που θα δώσουμε (σ.σ.: Οποτε θες, Βασίλη, να θυμηθούμε τα... παλιά) για την παρουσίαση του FIFA 2002...

Για να σε δούμε, Ηλία, τη γλίτωσες δύο φορές. Θα τη γλιτώσεις και τρίτη; Δεν το νομίζω. Αρχίζω από τώρα την προπόνηση! (σ.σ.: Για κάτσε να ξαναδιαβάσουμε τον οδηγό από την αρχή. Εγραφε κάτι ωραία μέσα... χμ!)

PC

Το πρώτο τεύχος του καινούριου έτους. Εύχομαι σε όλους καλή χρονιά, υγεία και μακάρι μερικά από τα όνειρά μας να γίνουν πραγματικότητα. Πιστεύω ότι πολύ δύσκολα θα υπάρξει κάτι πιο σπουδαίο στην προσωπική ζωή του καθενός μας από την πραγματοποίηση των όποιων ονείρων μας. Οσο για μένα τα ταπεινά όνειρά μου είναι δύο: να είμαι καλά για να πάω το καλοκαίρι στο Θιβέτ της Νότιας Αμερικής, στη Βολιβία, και το 2001 να είναι μία καλύτερη χρονιά για τα adventure games. Οσοι ενδιαφέρονται μπορούν να μου στέλνουν μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr Η διεύθυνση shodan@otenet.gr αποτελεί πια παρελθόν.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Στο τεύχος αυτό συνεχίζουμε με το β' μέρος της λύσης του ΟΔΥΣΣΕΙΑ. Εξαιτίας έλλειψης χώρου η λύση θα ολοκληρωθεί στο επόμενο τεύχος.

ΟΔΥΣΣΕΙΑ: ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ

Συνεχίζουμε από εκεί που είχαμε μείνει στο προηγούμενο τεύχος. Αφού πιεις το μαγικό φίλτρο και μιλήσεις με τον Δαμοκλή, βρίσκεσαι στο δάσος της ΛΗΘΗΣ.

Ξεκινώντας στο δάσος γύρνα αντίθετα (180 μοίρες) και προχώρησε μπροστά ανάμεσα στα δύο δέντρα. Θα αλλάξεις οπτική γωνία. Συνέχισε να προχωρείς μπροστά και θα δεις μια κουκουβάγια. Ακολούθησέ την (πηγαίνοντας λογικά προς τα κάτω και αριστερά). Θα βρεθείς μπροστά στη θεά Αθηνά. Πήγαινε κοντά της και θα σου δώσει μία ασπίδα. Αφού πάρεις την ασπίδα, φύγε από το πάνω μέρος της οθόνης. Θα αλλάξεις οπτική γωνία. Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης και θα δεις ένα όραμα με τον Νικία.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Αν δεν κάνω λάθος, το όραμα το βλέπεις μόνο αν ακολουθήσεις τη συγκεκριμένη πορεία. Στο δάσος υπάρχει άλλη μία οθόνη, στην οποία βλέπεις ακόμη ένα όραμα με τον Νικία. Ισως αυτά τα οράματα να αποτελούν τη λύτρωση της ψυχής σου. Δυστυχώς, όμως, δεν είναι υποχρεωτικό να δεις τα οράματα αυτά για να συνεχίσεις το παιχνίδι.

Προχώρησε βόρεια και στη νέα οθόνη θα ξαναδείς την κουκουβάγια. Κάνε στροφή 180 μοιρών και ακολούθησέ την. Ξανακολούθησέ την και θα βρεθείς σε ένα τμήμα του δάσους, όπου ίσια μπροστά θα είναι ένας μεγάλος βράχος και στα αριστερά σου κάτι παράξενα κλαδιά που φαίνονται σαν να έχουν αγκάθια. Προχώρησε προς αυτά έχοντας τα κλαδιά στ' αριστερά σου και στα δεξιά σου το μεγάλο βράχο. Προχώρησε άφοβα προς το πάνω μέρος της οθόνης και θα βρεθείς μπροστά από τη σπηλιά της Μέδουσας. Ανέβα προς την είσοδο της σπηλιάς και προτού μπεις μέσα κάνε οπωσδήποτε SAVE. Μόλις μπεις μέσα σταμάτησε. Παρατήρησε τη Μέδουσα. Για να τη σκοτώσεις πρέπει να της κόψεις το κεφάλι.

Για να μη σε δει η Μέδουσα, πρέπει να κρύβεσαι πίσω από τους βράχους - κολόνες. Παρόλο που έχω παίξει το παιχνίδι 3-4 φορές, ειλικρινά δεν έχω καταλάβει ακόμη τι ακριβώς πρέπει να κάνεις για να σκοτώσεις τη Μέδουσα! Υποτίθεται ότι το σωστό είναι να αφήσεις την ασπίδα μπροστά από μία τέτοια κολόνα και να προσελκύσεις προς την ασπίδα την Μέδουσα, χτυπώντας με το ξίφος σου το βράχο που μπροστά του έχεις αφήσει την ασπίδα με το ξίφος σου. Τώρα υποτίθεται ότι η Μέδουσα κοιτώντας την ασπίδα έπρεπε να "πετρώνεται". Κάτι τέτοιο όμως δεν συμβαίνει στο παιχνίδι. Απλώς συνέχισε να χτυπάς με το ξίφος σου την κολόνα που μπροστά της έχεις αφήσει την ασπίδα σου (τραβάς το ξίφος με το πλήκτρο F3) και όταν η Μέδουσα την πλησιάσει και αρχίσει να ρίχνει το "μαγικό" της βλέμμα, περίμενε. Μετά από ένα τέτοιο "μπλε" βλέμμα βγες γρήγορα, πλησίασέ την και χτύπα την με το ξίφος ώστε να της κόψεις το κεφάλι. Ανάμεσα σε κάθε τέτοιο βλέμμα της έχεις 4-5 δευτερόλεπτα για να δράσεις. Κάνοντας τα σωστά Saves, δεν πρέπει να συναντήσεις και ιδιαίτερες δυσκολίες για να της κόψεις το κεφάλι. Βάλε το ξίφος σου πίσω στη θέση του (F3) και πάρε το κεφάλι της από κάτω πατώντας το πλήκτρο Spacebar.



Η Μέδουσα. Πήγαινε γρήγορα κοντά της και κόψε της το κεφάλι με το σπαθί σου.



Πετρώνοντας τον ένα Κύκλωπα με το κεφάλι της Μέδουσας.



Σκοτώνοντας τον άλλο Κύκλωπα.

Κρατώντας το κεφάλι ανέβα τα σκαλιά που είναι μέσα στη σπηλιά και πλησίασε προς τον βράχο (;) με τις δύο τρύπες και το πρασινωπό χρώμα. Στάσου ακριβώς μπροστά στην τρύπα που είναι υπερυψωμένη έτσι ώστε η πλάτη σου να είναι προς τα δεξιά και εσύ να κοιτάς τον βράχο από την άκρη του. Βαστώντας το κεφάλι της Μέδουσας πάτα το πλήκτρο Enter/Return και θα το τοποθετήσεις στην άδεια τρύπα. Ο βράχος - τραμπάλα θα "χαμηλώσει" προς τη μεριά σου και η λιμνούλα στο επάνω μέρος της οθόνης θα αδειάσει από το υγρό που περιέχει. Τώρα πια άφοβα πέσε στην τρύπα αυτή.

Ξανασυναντάς τον Δαμοκλή που σου μιλάει για την απεξάρτησή σου από το "μαγικό" υγρό και τον Οδυσσέα. Τελειώνοντας τη συζήτησή σας πηγαίνεις με το ανεμόπλοιό σου σε ένα άγνωστο νησί όπου συναντάς τον Κοππέα.

ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΩΝ ΚΥΚΛΩΠΩΝ

Αφού ρωτήσεις για όλα τα θέματα τον Κοππέα και μάθεις πώς βρέθηκε εδώ, προχώρησε στο μονοπάτι όπου τον είδες να φεύγει. Κατευθύνσου στο μικρό φαράγγι και στην αλλαγή της οπτικής γωνίας συνέχισε προς το κάτω μέρος της οθόνης. Προχωρώντας σχεδόν ευθεία, κανονικά πρέπει να φτάσεις σε μία οθόνη με ένα γιγαντιαίο τόξο (crossbow) φτιαγμένο από κορμούς δέντρων. Κάνε μία στροφή περίπου 90 μοιρών και συνέχισε ευθεία. Χώνεσαι μέσα σε ένα μικρό δάσος. Συνέχισε να προχωρείς όλο προς τα αριστερά και σχεδόν προς το τέλος θα δεις το πιο "αριστερό" άνοιγμα προς τη θάλασσα (θα φαίνεται λίγο το γαλάζιο χρώμα). Πήγαινε προς τα κει και θα βγεις στην παραλία όπου βλέπεις μία μικρή καλύβα που είναι χτισμένη πάνω στο σκελετό ενός "προϊστορικού" τέρατος. Κάνε Save και μπες μέσα στην καλύβα. Συναντάς τον Κοππέα και ξεκινάτε μία συζήτηση. Απάντησέ του το "Κοππέας" (αν απαντήσεις το "Ερτίας", δηλαδή μιλήσεις για σένα, θα πεθάνεις) και μετά από λίγο θα ομολογήσει ότι οι Κύκλωπες τον έχουν αφήσει ζωντανό με αντάλλαγμα να τους φέρνει ταξιδιώτες για "φαγητό". Νιώθεις το έδαφος να τρέμει κάτω από το τρομερό περπάτημα ενός Κύκλωπα. Τώρα έχεις δύο πιθανότητες:

ΠΡΩΤΗ: Βγες έξω από την καλύβα και πήγαινε πάνω στο μικρό λοφίσκο που είναι στα δεξιά της καλύβας όπως την κοιτάς. Ανέβα μέχρι το πιο ψηλό σημείο της (όπου θα δείχνει έναν βράχο και εσένα), πάρε το κεφάλι της Μέδουσας στα χέρια σου και στρίψε προς το πάνω μέρος της οθόνης. Κάνε SAVE. Μόλις έρθει ο Κύκλωπας και γυρίσει προς τα σένα, πάτα το πλήκτρο Enter/Return. Αν το timing σου είναι σωστό, θα "πετρώσεις" τον Κύκλωπα.

ΔΕΥΤΕΡΗ: Αυτή είναι η λιγότερο ριψοκίνδυνη από τις δύο. Μέσα στην καλύβα, στα δεξιά όπως κοιτάς την οθόνη, στο έδαφος θα δεις ένα μικρό σακίδιο. Πήγαινε εκεί, πάτα το πλήκτρο Spacebar και θα το πάρεις. Κρατώντας το σακίδιο, πλησίασε το άγαλμα που σου έδειξε πριν ο Κοππέας και πάτησε το πλήκτρο Enter/Return για να το τοποθετήσεις πάνω του. Πάτησε το πλήκτρο F1, διάλεξε τους σπόρους του λωτού, πάτησε το πλήκτρο Spacebar για να τους πάρεις στα χέρια σου. Πάτα το πλήκτρο F1 για να κλείσεις το inventory σου και τώρα πάτα το πλήκτρο Enter/Return. Από τις δύο εντολές που εμφανίζονται διάλεξε το "Τοποθέτησε" για να τους βάλεις μέσα στο σακίδιο. Τώρα πάτησε πάλι το πλήκτρο Spacebar για να πάρεις το αγαλματίδιο στα χέρια σου. Βγες έξω από την καλύβα. Θα δεις ένα animation όπου ο Κύκλωπας θα πάρει το αγαλματίδιο για να το φάει (περνώντας το για άνθρωπο) και τρώγοντας με αυτό τους σπόρους του λωτού θα πεθάνει.

Αφού δηλητηριάσεις ή "πετρώσεις" τον Κύκλωπα, θα συναντηθείς έξω από την καλύβα με τον Κοππέα ο οποίος, αφού σου μιλήσει για τον δεύτερο Κύκλωπα, θα σου πει να τον ακολουθήσεις στο μικρό δάσος όπου ο Κύκλωπας δεν μπορεί να σας ακολουθήσει και να σας βρει. Μετά από λίγο ακούς τη δραματική κραυγή του Κοππέα. Πήγαινε στην αριστερή μεριά όπως κοιτάς έξω από την καλύβα και με το πλήκτρο Spacebar πάρε το δοκάρι που είναι μπηγμένο στο "κρανίο". Μπες στο δάσος και, προχωρώντας συνέχεια προς τα δεξιά και πάνω, θα φτάσεις στο ξέφωτο όπου υπάρχει το crossbow που είδες λίγο πριν. Πατώντας το πλήκτρο Enter/Return άφησε το δοκάρι -



βέλος πάνω στο τόξο (εδώ μου άρεσε πολύ ο ρεαλισμός του παιχνιδιού, αφού όταν κουβαλάς το δοκάρι δεν μπορείς να τρέξεις). Πάρε από το έδαφος το σχοινί με το πλήκτρο Spacebar και πάλι με το Enter/Return τοποθέτησε και αυτό πάνω στο τόξο. Τώρα πάτα το πλήκτρο Spacebar για να τεντώσεις το σχοινί και μόλις δεις τον Κύκλωπα πάτησε το πλήκτρο Enter/Return. Ρίχνεις το βέλος - δοκάρι και τον σκοτώνεις. Τώρα πια πήγαινε στην παραλία όπου έχεις αφήσει το ανεμόπλοιό σου. Μπαίνεις μέσα σε αυτό και ταξιδεύεις προς...

ΤΟ ΠΑΛΑΤΙ ΤΟΥ ΠΟΣΕΙΔΩΝΑ ΜΕ ΤΙΣ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ

Πετάς πάνω από ένα παράξενο σύμπλεγμα νησιών τα οποία βρίσκονται μέσα σε πυκνά σύννεφα ομίχλης. Κατεβαίνεις σε ένα από αυτά, όπου συναντάς τον Ποσειδώνα. Σου μιλά για τον Οδυσσέα και σου βάζει μία σειρά δοκιμασιών που πρέπει να περάσεις.

Στην πρώτη οθόνη - δωμάτιο: Κάνε Save, "μέτρησε" το χρόνο που κάνουν οι τρίαινες και προσπέρασέ τες. Πλησίασε στην πόρτα, πάτα το πλήκτρο Spacebar για να την ανοίξεις και μπες μέσα.

Στη δεύτερη οθόνη - δωμάτιο: Κάνε Save και προχώρησε προς τις σκάλες στο βάθος. Ανέβα στο πρώτο άγαλμα - Μινώταυρος και πάτησε το πλήκτρο Spacebar για να μιλήσεις μαζί του. Σου βάζει ένα ερώτημα. Κατέβα κάτω και βρες το πλακίδιο που γράφει "ΘΗΣΕΑΣ". Στάσου πάνω σ' αυτό και πάτα το πλήκτρο Spacebar. Απαντώντας σωστά το πρώτο άγαλμα "χαμηλώνει" και σου επιτρέπει να προχωρήσεις στο επόμενο. Πήγαινε και στάσου μπροστά στο δεύτερο άγαλμα και πάτησε το πλήκτρο Spacebar για να μιλήσεις μαζί του. Σου βάζει ένα ερώτημα. Κατέβα κάτω και βρες το πλακίδιο που γράφει "ΗΡΑ". Στάσου πάνω σ' αυτό και πάτα το πλήκτρο Spacebar. Απαντώντας σωστά το δεύτερο άγαλμα "χαμηλώνει" και σου επιτρέπει να προχωρήσεις στο επόμενο. Πήγαινε και στάσου μπροστά στο τρίτο άγαλμα και πάτησε το πλήκτρο Spacebar για να μιλήσεις μαζί του. Σου βάζει ένα ερώτημα. Κατέβα κάτω και βρες το πλακίδιο που γράφει "ΑΝΘΡΩΠΟΣ". Στάσου πάνω σ' αυτό και πάτα το πλήκτρο Spacebar. Απαντώντας σωστά το τρίτο άγαλμα θα χαμηλώσει και θα σου επιτρέψει να προχωρήσεις στο επόμενο δωμάτιο.

Στην τρίτη οθόνη - δωμάτιο: Κάνε Save και προχώρησε κάτω από την τέντα. Συναντάς τον Οδυσσέα! Μίλησε μαζί του και από τις τρεις φράσεις επίλεξε την πρώτη λέξη "Ποσειδώνας" (εξηγεί καλύτερα από κάθε άλλη τι συμβαίνει). Στη δεύτερη ερώτηση απάντησε με το "Δυσπιστία". Χμ, τελικά δεν είναι ο Οδυσσέας... Γρήγορα πάτα το πλήκτρο F1 (Inventory) και διάλεξε το κεφάλι της Μέδουσας. Πάτα το πλήκτρο Spacebar για να το πάρεις στα χέρια σου, πάτα πάλι το πλήκτρο F1 για να κλείσεις το inventory σου και εν συνεχεία πάτα το πλήκτρο Enter/Return για να χρησιμοποιήσεις το κεφάλι και να "πετροποιήσεις" τον αντίπαλό σου... που είναι πιστό ομοίωμά σου.

Θα δεις διάφορα animated sequences στα οποία ο Ποσειδώνας θα δώσει την εντολή στον Μέροπα να πάει στο νησί Λάμος όπου κατοικούν οι τρομεροί Λαιστρυγόνες και να μιλήσει στο βασιλιά Αντιφάτη για τον Οδυσσέα και σένα.

ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΩΝ ΛΑΙΣΤΡΥΓΟΝΩΝ ΛΑΜΟΣ

Στην αποβάθρα προχώρησε προς τ' αριστερά και συναντάς τους Ιθαμένη, Τεύθρα, Βόρο και άλλο έναν έμπορο, που είναι υπεύθυνοι για τη συλλογή των φόρων απ' όσους προσπαθούν να περάσουν με τα πλοία τους από τον ισθμό που είναι εκεί.



Πρέπει να σταθείς στο σωστό πλακίδιο και να πατήσεις το πλήκτρο Spacebar για να περάσεις το τεστ των τριών αγαλμάτων.

Μόλις οι έμποροι φύγουν, διέσχισε την αποβάθρα και μετά πήγαινε αριστερά, προς τη "μαύρη" σκηνή που υπάρχει εκεί και που μπροστά στην είσοδό της έχει διάφορα πράγματα. Εκεί πάτα το πλήκτρο Spacebar και ο έμπορος Βόρος θα βγει από τη σκηνή. Ρώτησέ τον για όλα. Ρωτώντας τον για τον Οδυσσέα, σου προτείνει έναν τρόπο για να πας ψηλά στο κάστρο των Λαιστρυγόνων. Απάντησε "Δέξου" και τον ακολουθείς μεταμφιεσμένος σε σκλάβο.

Ανεβαίνεις με το ξύλινο "ασανσέρ" πάνω στην περιοχή όπου βρίσκεται το κάστρο των Λαιστρυγόνων. Διέσχισε το πέτρινο μονοπάτι που είναι σαν φυσική "γέφυρα" και μόλις δεις από μακριά τους τρεις Λαιστρυγόνες φρουρούς κάνε Save.

Τώρα έχεις δύο τρόπους να περάσεις τους δύο Λαιστρυγόνους φρουρούς που κάνουν περιπολία.

Ο πρώτος τρόπος είναι να περιμένεις αρκετά ώστε να έρθουν προς τα σένα και όταν ξαναγυρίσουν πίσω να τους ακολουθήσεις από απόσταση και έτσι να περάσεις τη γέφυρα μετά από αυτούς.

Ο δεύτερος και πιο ατμοσφαιρικός τρόπος είναι να ανεβείς αμέσως τη γέφυρα τρέχοντας και να πας προς τους πασσάλους - καλαμιές που βλέπεις στη γέφυρα. Στάσου μπροστά από αυτούς όπως κοιτάς την οθόνη. Κάτσε ακίνητος και θα δεις τους φρουρούς να έρχονται προς τα σένα, ενώ εσύ σκύβεις - κρύβεσαι ώστε να μη σε δουν. Μόλις σε προσπεράσουν, πολύ γρήγορα διέσχισε το τελευταίο κομμάτι του πέτρινου μονοπατιού που οδηγεί προς την είσοδο του κάστρου των Λαιστρυγόνων.

Οποιον τρόπο και αν ακολουθήσεις, μόλις περάσεις το τελικό τμήμα του πέτρινου μονοπατιού, στρίψε δεξιά και κρύψου στην ξύλινη γέφυρα που υπάρχει εκεί. Μόλις ο φρουρός που είναι μπροστά στην είσοδο του κάστρου φύγει για τη δική του περιπολία, τρέξε αμέσως και μπες στο κάστρο. Μέσα στρίψε αριστερά και ακολούθησε το μονοπάτι μέχρι να φτάσεις στον κοιμισμένο στο έδαφος φρουρό Λαιστρυγόνα.

Τώρα πρόσεξε καλά. Περπατώντας προσεκτικά στρίψε δεξιά και πήγαινε προς το χώρο που φαίνεται σαν φωτισμένο δωμάτιο. Στη νέα οθόνη προχώρησε όσο πιο κοντά μπορείς στον τοίχο (και έχοντάς τον στ' αριστερά σου). Προχώρησε όσο πιο κοντά μπορείς στα δύο ξύλινα δοκάρια που είναι στο έδαφος, αποφεύγοντας να πατήσεις τα όπλα που

είναι στο έδαφος και φαίνονται πολύ δύσκολα, γιατί αλλιώς είσαι νεκρός. Πέρνα τα δύο δοχεία που είναι σαν μεγάλες γλάστρες και πήγαινε κοντά στην "ασπριδερή" σανίδα. Πάρ' την πατώντας το πλήκτρο Spacebar. Μόλις τη σηκώσεις, θα κάνεις έναν θόρυβο, ο φρουρός που κοιμάται στα δεξιά σου θα σηκωθεί να δει τι γίνεται, δεν θα σε δει πίσω από τη σανίδα και θα φύγει για να πάει να κάνει μία περιπολία. Κουβαλώντας τη σανίδα γύρνα προς τα πίσω προσεκτικά και εκεί που είναι ο κοιμισμένος στο έδαφος φρουρός, στρίψε επί τόπου αριστερά και ανέβα το μονοπάτι που υπάρχει εκεί, το οποίο διατρέχει περιφερειακά την αίθουσα στην οποία βρίσκεσαι. Ακολουθώντας το μονοπάτι αυτό κυκλικά γύρω από αυτήν την αίθουσα, πέρνα τη σανίδα που υπάρχει σ' αυτό και μόλις φτάσεις στην άκρη του μονοπατιού (θα βλέπεις ένα Λαιστρυγόνα φρουρό) όπου και θα αλλάξει η οπτική γωνία - θέα, πάτησε το πλήκτρο Enter/Return για να αφήσεις τη σανίδα στο έδαφος πάνω από το χάσμα. Γύρνα προς τα πίσω, εκεί όπου πέφτουν οι σταγόνες, και μπες - κρύψου στο άνοιγμα που βλέπεις στον τοίχο. Ο φρουρός που έβλεπες λίγο πριν θα έρθει να δει αν γίνεται τίποτα. Μόλις φύγει, βγες και πέρασε τη σανίδα που τοποθέτησες λίγο πριν. Στρίψε αριστερά και κατέβα το περιφερειακό μονοπάτι. Θα κατεβείς κάτω και αυτή τη φορά θα βρεθείς μπροστά στην είσοδο της φυλακής, έχοντας όμως τον κοιμισμένο στο έδαφος φρουρό στ' αριστερά σου. Μπες μέσα στο άνοιγμα και βρίσκεσαι στη φυλακή των Λαιστρυγόνων. Πλησίασε τον πρώτο από τους δύο κρατουμένους που βλέπεις και αυτός θα σου μιλήσει "αυτόματα" ζητώντας σου να τον ελευθερώσεις. Απάντησέ του "Δέξου".

Ερχονται οι Λαιστρυγόνες φρουροί και σε συλλαμβάνουν. Βρίσκεσαι μπροστά στο βασιλιά των Λαιστρυγόνων Αντιφάτη και στον έμπορο Βόρο που στην πραγματικότητα είναι ο Μέροπας. Σε πηγαίνουν στην κουζίνα της φυλακής για να σε "ετοιμάσουν" για το γεύμα τους. Μιλάς με τον παλιό συναγωνιστή του Οδυσσέα Ιππομύωνα. Ρώτησέ τον για όλα. Στο τέλος θα σε ρωτήσει αν θέλεις να ξεκουραστείς. Εχεις δύο επιλογές - απαντήσεις:

ΠΡΩΤΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Απαντώντας το "Απάντησε θετικά" για να ξεκουραστείς, την επόμενη μέρα σε πάνε σε ένα δωμάτιο με διάφορες νεκροκεφαλές (κελάρι;). Μπροστά σου και ελάχιστα προς τ' αριστερά, στο έδαφος, είναι ένα κρανίο ζώου με κέρατα. Πλησίασε κοντά του και πάρε το με το πλήκτρο Spacebar. Πάτα το πλήκτρο F2 για να το βάλεις στο inventory σου. Στρίψε περίπου 90 μοίρες προς τα αριστερά και προχώρησε ευθεία. Στην απέναντι μεριά, στο πάτωμα, θα δεις ένα σχοινί. Πάρε το πατώντας το πλήκτρο Spacebar. Στρίψε προς τα δεξιά περίπου 90 μοίρες και βγες έξω στο μικρό φυσικό "μπαλκόνι". Βγαίνοντας στρίψε λίγο προς τα κάτω και προχώρησε στη μέση περίπου του μπαλκονιού, στην άκρη και πάτησε το πλήκτρο Enter/Return για να αφήσεις το σχοινί στο έδαφος. Πάτα το πλήκτρο F1 και από το inventory σου διάλεξε το κρανίο με τα κέρατα, πατώντας το πλήκτρο Spacebar. Κρατώντας το κρανίο στο χέρι πάτησε το πλήκτρο Enter/Return και ενώνεις το σχοινί με το κρανίο με τα κέρατα. Ουσιαστικά έχεις φτιάξει έναν γάντζο με ένα σχοινί. Τώρα πάτα το πλήκτρο Enter/Return και το πετάς απέναντι δραπετεύοντας.

ΔΕΥΤΕΡΗ ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Διαλέγοντας το "Απάντησε αρνητικά" στο να ξεκουραστείς, εν συνεχεία πάτησε το πλήκτρο Escape, ώστε να κλείσεις το ειδικό παράθυρο της συζήτησης. Βρίσκεσαι έξω από την κουζίνα του κάστρου. Στρίψε περίπου 90 μοίρες και προχώρησε προς το άνοιγμα - πόρτα που βλέπεις στη δεξιά μεριά του τοίχου όπως κοιτάς. Μπαίνεις στην κουζίνα του κάστρου. Προχώρησε προς το κομμάτι κρέας που κρέμεται στην αριστερή μεριά της οθόνης όπως κοιτάς. Πάτα το πλήκτρο Spacebar και το σπρώχνεις ακριβώς μπροστά στο άνοιγμα της πόρτας. Μπες στην πόρτα αριστερά για να σε δει ο φρουρός και να κινηθεί προς το μέρος σου. Γρήγορα τρέξε και ξαναμπές πίσω στην κουζίνα. Ο φρουρός θα σε ακολουθήσει τρέχοντας, θα χτυπήσει στο κρέας και θα πέσει κάτω ξερός. Τώρα γύρνα προς τ' αριστερά περίπου 150 μοίρες και προχώρησε προς τον τοίχο. Θα δεις στο πάτωμα ένα ξύλινο τμήμα ενός βαρελιού με ένα σχοινί. Πάτησε το πλήκτρο Spacebar και το κουβαλάς στον ώμο σου. Μπες στο δωμάτιο από το οποίο ήρθε ο φρουρός και πήγαινε δίπλα στα κρέατα που βλέπεις κρεμασμένα. Εκεί στον τοίχο θα δεις ένα άνοιγμα. Μπες προσεκτικά μέσα στο άνοιγμα. Μόλις μπεις πάτα το πλήκτρο Enter/Return. Χρησιμοποιείς το κομμάτι του βαρελιού σαν έλκηθρο και δραπετεύεις.

Δραπετεύοντας και στις δύο περιπτώσεις βγαίνεις δίπλα στην τριήρη. Προχώρησε προς τη σκηνή του Βόρου και μίλησέ του. Πλησίασε στα πράγματα που βλέπεις και πάρε τα πατώντας το πλήκτρο Spacebar. Ξαναφοράς τα ρούχα σου. Γύρνα δεξιά περίπου 150 μοίρες και πήγαινε στην άλλη μεριά του λιμανιού. Στη γωνία του τελευταίου κτιρίου θα δεις μία σκάλα. Πλησίασε κοντά της και πάτησε το πλήκτρο Spacebar για ν' ανεβείς πάνω στον "πύργο παρακολούθησης". Πλησίασε το "κέρατο" με το οποίο ειδοποιούν και πάτησε το πλήκτρο Spacebar (το κέρατο αυτό δεν υπάρχει, αν ανέβεις εδώ πάνω με το που φτάνεις στο νησί αυτό). Το χτυπάς με το πόδι σου και το σπας. Τώρα πήγαινε πάλι κοντά στη σκάλα και πάτησε το πλήκτρο Spacebar για να κατέβεις κάτω. Πήγαινε στο πλοίο σου.

Βλέπεις ένα video sequence που δείχνει πως περνάς από τον ισθμό του νησιού, χωρίς να μπορέσουν να σου κάνουν τίποτα, μια και το κέρατο με το οποίο ειδοποιούν είναι σπασμένο. Φτάνεις στο νησί της Κίρκης. Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος...

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC



Φτάνοντας στο νησί των Λαιστρυγόνων, το Λάμος.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η συνέντευξη του RON GILBERT

Β΄ ΜΕΡΟΣ

Στο τεύχος αυτό δημοσιεύουμε τη συνέχεια της συνέντευξης του Ron Gilbert. Υπενθυμίζουμε πως πρόκειται για έναν από τους σημαντικότερους δημιουργούς στην ιστορία των computer games και, φυσικά, τα λεγόμενά του έχουν μεγάλη βαρύτητα.

Ερώτηση: *Πώς δημιουργήθηκε η Cavedog;*

Ron Gilbert: Ξεκινήσαμε την Cavedog προτού γίνουμε τμήμα της GT Interactive. Ηθελα την ίδρυσή της επειδή μου έλειπε ο hard-core κόσμος των παιχνιδιών, το όλο περιβάλλον τους. Εκείνη την περίοδο η Humongous είχε πολλούς ταλαντούχους ανθρώπους που μπορούσαν να συνεχίσουν χωρίς να χρειάζεται να ασχολούμαι εγώ σε καθημερινή βάση. Ετσι, δημιουργήσαμε μία "αδελφή" εταιρεία, την Cavedog, για να εισβάλουμε στην κυρίως αγορά των παιχνιδιών.

Ερ.: *Ο πιο επιτυχημένος τίτλος σου στην Cavedog ήταν το Total Annihilation. Πώς έγινε και δημιούργησες αυτόν τον τίτλο;*

R.G.: Η Shelley γνώριζε τον Chris Taylor από πολύ παλιά. Σκεφτόταν να φύγει από την Electronic Arts και του προτείναμε να έρθει στην εταιρεία μας και να κάνει αυτό που ήθελε. Συζητούσε για ένα 3D RTS (Real Time Strategy game). Καθώς ήμουν οπαδός του Command & Conquer σκέφτηκα ότι η ιδέα του ήταν πολύ καλή. Το Total Annihilation ήταν σχεδόν το μόνο πράγμα που κάναμε για ένα διάστημα. Χρηματοδοτούσαμε την Cavedog από τη Humongous. Χρειάστηκε καιρός μέχρι να αποκτήσουμε τους πόρους για να επεκτείνουμε την Cavedog.

Ερ.: *Πότε σας αγόρασε η GT Interactive και πώς οδηγηθήκατε στην απόφαση να την πουλήσετε;*

R.G.: Ημαστε σχεδόν στη μέση του Total Annihilation όταν η GT Interactive μας αγόρασε. Ο κύριος λόγος που πήραμε την απόφαση αυτή ήταν ότι θέλαμε να μεγαλώσουμε γρήγορα, έτσι χρειαζόμαστε πολύ περισσότερα χρήματα. Επίσης, η GT είχε πολύ καλή διανομή, που συμπεριλάμβανε δίκτυα μαζικών αγορών όπως το WalMart. Το είδαμε ως ένα σημαντικό μέρος του μέλλοντος των πωλήσεών μας. Το να παραμείνουμε ανεξάρτητοι θα ήταν ένα πολύ πιο αργό μονοπάτι για εμάς.

Ερ.: *Η απόφαση να πουλήσεις την εταιρεία που ξεκίνησες θα πρέπει να σου δημιούργησε ανάμεικτα συναισθήματα.*

R.G.: Είναι αλήθεια. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να καταλάβεις όταν πουλάς την εταιρεία που ξεκίνησες είναι ότι την πουλάς σε κάποιον άλλο. Ισως να θέλουν να κάνουν πράγματα με την εταιρεία σου που είναι προς το συμφέρον τους, χωρίς απαραιτήτως να είναι και προς το δικό σου. Δεν είχα συνειδητοποιήσει ότι όταν πούλησα τη Humongous ήθελα ακόμη να είναι η Humongous ανεξάρτητη, να κάνει αυτά που ήθελα εγώ να κάνει. Ετσι, έμαθα ότι πρέπει να αποστασιοποιηθείς συναισθηματικά από την εταιρεία σου προτού την πουλήσεις. Απαξ και την πουλήσεις, είναι δική τους. Πρέπει να ακολουθήσεις το δικό τους όραμα. Δεν σημαίνει ότι το δικό τους όραμα είναι κακό, αλλά μπορεί να είναι διαφορετικό από το δικό σου. Μιλάω με ανθρώπους που έχουν τις δικές τους εταιρείες και πιστεύουν ότι με το να τις πουλήσουν δεν θα αλλάξουν τα πράγματα. Η εταιρεία που σε αγοράζει μπορεί να σου πει ότι τα πράγματα θα παραμείνουν ως έχουν - ίσως και να το πιστεύουν - αλλά το θέμα είναι ότι οι δύο πραγματικότητες θα συγκρουστούν σε κάποιο σημείο. Η μεγαλύτερη εταιρεία είναι μία οντότητα που πρέπει να κάνει ό,τι πρέπει για να επιβιώσει και να μεγαλώσει, και οι στόχοι της μπορεί να αντιτίθενται στους στόχους που είχες αρχικά για την εταιρεία σου. Εάν πουλούσαμε σε κάποιον έξω από τη βιομηχανία, για παράδειγμα, εάν είχαμε πουλήσει στην General Motors, τότε κατά πάσα πιθανότητα θα είχαμε διατηρήσει την αυτονομία μας για όσο διάστημα επιτυγχάναμε τα απαραίτητα νούμερα. Αλλά σε γενικές γραμμές, θα έλεγα σε κάποιον που του έχουν υποσχεθεί απόλυτη αυτονομία να προετοιμάζεται για δύσκολους καιρούς. Είναι μία σκληρή δουλειά. Οι εκδότες δεν τα πάνε και τόσο καλά αυτές τις μέρες. Ας πούμε τα πράγματα με το όνομά τους. Οι περισσότεροι προγραμματιστές γκρινιάζουν και παραπονιούνται για τους εκδότες, υποθέτοντας ότι ο εκδότης βγάζει τόνους λεφτά από αυτούς. Ενώ αυτό είναι αληθινό για ορισμένα από τα πολύ επιτυχημένα παιχνίδια, είναι γεγονός ότι τα περισσότερα παιχνίδια χάνουν χρήματα, δεν βγάζουν.

Ερ.: *Αρχισες ένα project που το περίμενε ο κόσμος με ανυπομονησία, και από όσο γνωρίζουμε, έτρεφες μεγάλο πάθος γι' αυτό. Τι έγινε, τελικά, με το Good and Evil;*

R.G.: Ξεκίνησα το εν λόγω project περίπου πριν από δύο χρόνια. Ημουν πολύ ενθουσιασμένος, αλλά ταυτόχρονα είχα πολλή δουλειά δημιουργώντας πολλά άλλα projects. Πήρα αρκετά μαθήματα για το τι σημαίνει να έχεις ένα όραμα. Πρέπει να άλλαξα γνώμη γύρω στις 12 φορές για την πορεία του Good and Evil, κυρίως εξαιτίας αυτών που μου έλεγαν οι άλλοι. Παρά το ότι δούλεψα πάνω σ' αυτό για περίπου δύο χρόνια, κατανάλωσα μόνο το ένα τέταρτο του χρόνου μου σε αυτό, αφού περνούσα πολύ καιρό με projects της Humongous, με το Total Annihilation και το Kingdoms. Ετσι, έμαθα το εξής: Μην προσπαθείς να σχεδιάσεις ένα παιχνίδι, διευθύνοντας παράλληλα μία εταιρεία. Είναι τεράστιο λάθος.

Ερ.: *Σε αυτό το σημείο, εσύ και η Shelley φεύγετε από τη Humongous για να ξεκινήσετε μία νέα επιχείρηση. Είστε δυστυχισμένοι τώρα που η GTI κατέχει την επιχείρηση;*

R.G.: Οχι, δεν είναι αυτό. Είμαι πολύ ευτυχισμένος εκεί. Η Humongous εξακολουθεί να κάνει εξαιρετικά πράγματα. Επρόκειτο για μία οδυνηρή απόφαση, ίσως το πιο δύσκολο πράγμα που έπρεπε να αποφασίσω. Εγώ και Shelley ιδρύσαμε την εταιρεία εδώ και εννέα χρόνια, Κυκλοφόρησαν φήμες ότι μας υποχρεώνουν να φύγουμε, οι οποίες όμως δεν ευσταθούν. Από κάποια άποψη μοιάζει με την εποχή που έφυγα από τη Lucas. Ερχεται κάποια στιγμή που λες ότι πρέπει να προχωρήσω, να δοκιμάσω διαφορετικές κατευθύνσεις, και το κάνεις.

Ερ.: *Υπήρχαν κάποιοι λόγοι που κλείσατε την Cavedog;*

R.G.: Υπήρχαν διάφοροι λόγοι. Πρώτον, η γενική απογοήτευσή μου από τη βιομηχανία των παιχνιδιών, η οποία έπαψε πλέον να είναι διασκεδαστική. Ενα μεγάλο μέρος της τώρα πια ασχολείται με το πώς να βγάζει χρήματα. Από την άλλη, υπάρχει το Internet, μέσω του οποίου οι οπαδοί έχουν άμεση επαφή σε σένα. Γκρινιάζουν και παραπονιούνται εάν δεν κάνεις ακριβώς αυτό που θέλουν. Ξύπνησα ένα πρωί και συνειδητοποίησα ότι δεν διασκέδαζα πια... Οπαδοί ούρλιαζαν και έβριζαν μέσω e-mail, νομίζοντας ότι τους χρωστάμε. Και από πάνω η βιομηχανία γίνεται υπερ-βίαιη και μου φαίνεται ότι ο σχεδιασμός παιχνιδιών έρχεται σε δεύτερη μοίρα, μετά την τεχνολογία. Εθεσα στον εαυτό μου το ερώτημα "Τι είναι αυτό στο οποίο ανήκω τώρα;". Μιλάω με πολλούς φίλους μου, βετεράνους της βιομηχανίας, και αισθάνονται ακριβώς έτσι.

Ενα άλλο μεγάλο πρόβλημα είναι η έλλειψη δημιουργικότητας στα παιχνίδια. Πολλοί άνθρωποι κατηγορούν τους εκδότες, εγώ όμως όχι. Δεν είναι μόνο οι εκδότες που θέλουν να κατασκευάσουν ακόμη έναν κλώνο του Diablo ή του Quake. Υπάρχει μία πραγματική έλλειψη ενδιαφέροντος να μετακινηθούν τα όρια. Βρίσκω πολλά από αυτά τα παιχνίδια βίαια, ηθικά κούφια και δεν φαίνεται να καταβάλλεται προσπάθεια για να αλλάξει αυτό. Πολλοί άνθρωποι ακολουθούν το μονοπάτι της μειωμένης αντίστασης και προξενούν ζημιά στη δημιουργική φύση αυτής της βιομηχανίας.

Κοιτάξτε τα πρόσφατα νούμερα του PC Data. Μόνο δύο από τους τίτλους που περιλαμβάνονται εκεί είναι αυτό που θα αποκαλούσε κανείς παραδοσιακά "hard-core" παιχνίδια. Τα υπόλοιπα είναι παιχνίδια που απευθύνονται σε μια πιο μαζική αγορά, όπως τα SimCity, The Sims, Deer Hunter και Who Wants to Be a Millionaire. Πολλά από αυτά τα παιχνίδια δεν θα είχαν φτάσει στην κορυφή πριν από έναν χρόνο. Οι άνθρωποι μιλάνε για τη μαζική αγορά χρόνια τώρα, αλλά συνεχίζουν να φτιάχνουν παιχνίδια γι' αυτή τη στατική αγορά των 500.000 σκληροπυρηνικών gamers. Πρόσφατα ξεκινήσαμε να βλέπουμε παιχνίδια που μπορούν να αγγίξουν αυτήν τη μαζική αγορά. Βρίσκω ενθαρρυντικό το γεγονός ότι ένα παιχνίδι όπως το The Sims μπορεί να είναι νούμερο ένα σε πωλήσεις. Και πιστεύω ότι υπάρχουν περισσότερες ευκαιρίες να κάνουμε παιχνίδια όπως αυτό αντί για ακόμη ένα first-person shooter.

Φαίνεται ότι σήμερα οι σχεδιαστές παίζουν ένα παιχνίδι που τους αρέσει και μετά αποφασίζουν ότι θέλουν να κάνουν ένα ίδιο παιχνίδι. Παλαιότερα, όταν φτιάχναμε adventure games, έμοιαζε να κάναμε κάτι μεγαλύτερο. Μπλεκόμουνα σε ατέλειωτες συζητήσεις με ανθρώπους από τη Sierra και την Infocom γι' αυτό που δημιουργούσαμε. Κάναμε τέχνη. Τώρα δεν μοιάζει με καλλιτεχνική προσπάθεια. Επειδή το Pokemon ήταν "καυτό" πρέπει να κάνω ένα παιχνίδι με κάρτες. Πού μας οδηγεί αυτό; Ακόμη και τα μαζικά multiplayer παιχνίδια (MMG) είναι έτσι. Το EverQuest βγήκε και είναι πολύ πιο ρηχό από το Ultima Online. Τώρα μάλιστα ακούω ότι θα κυκλοφορήσουν 32 πιο μαζικά multiplayer παιχνίδια τα επόμενα δύο χρόνια. Βέβαια, δεν βλέπω την αγορά για όλα αυτά τα παιχνίδια. Τα MMG είναι πάρα πολύ ακριβά στην κατασκευή και τη συντήρηση και ρουφάνε το χρόνο του κόσμου. Πολλές εταιρείες θα πέσουν έξω τα επόμενα χρόνια. Είναι ένα στοίχημα που θα πρέπει να είναι έτοιμοι να πληρώσουν.

Ερ.: *Από την άλλη μεριά, υπάρχει μεγάλη αντίσταση σε καινούριες και καινοτόμες προσεγγίσεις. Για παράδειγμα, δεν ήταν εύκολο για τον Will Wright να δημιουργήσει τους Sims. Επρεπε να δώσει πολλές μάχες. Τώρα, βέβαια, είναι μία τεράστια επιτυχία. Το όραμά του ήταν καθαρό αλλά ακόμη και με τα δικά του ρεκόρ ήταν δύσκολο να ολοκληρώσει το project. Τι πιστεύεις γι' αυτό;*

R.G.: Ναι, είναι δύσκολο να γίνουν αποδεκτές νέες ιδέες στη βιομηχανία σήμερα. Αυτός είναι ένας λόγος που με ενθαρρύνουν παιχνίδια που μοιάζουν να είναι διαφορετικά και απευθύνονται στο nongamer κοινό που έλκεται από το gaming. Με το παιδικό software έχεις την ευκαιρία να μιλήσεις με πελάτες που δεν έχουν προκαταλήψεις. Το σκληροπυρηνικό gaming κοινό είναι πολύ μικρό, αλλά θα σε κάνουν κομμάτια εάν δεν παραδώσεις ακριβώς αυτό που θέλουν ή, ακόμη χειρότερα, αυτό που νομίζουν ότι θέλουν, και μπορούν να το κάνουν με απόλυτη ανωνυμία μέσω του Internet. Δεν χρειάζεται ούτε καν να υποστηρίξουν με στοιχεία αυτό που λένε. Δυστυχώς, όμως, πολύς κόσμος τους ακούει. Εάν δεν έχεις ένα παιχνίδι που να αγγίζει την κατάλληλη χορδή σε αυτή τη μικρή ομάδα ανθρώπων, σε κάνουν κομμάτια. Ολοι θέλουν την επόμενη υπερ-επιτυχία. Δεν υπάρχει χώρος για το καλλιτεχνικό φιλμ, κάτι που πειραματίζεται και σπρώχνει σε νέες κατευθύνσεις. Ακόμη και η μέτρια επιτυχία δεν είναι αρκετή.

Γι' αυτό απολαμβάνω την αγορά των παιδιών. Μπορώ να πειραματιστώ με το σχεδιασμό παιχνιδιών, χωρίς να χρειάζεται να τροφοδοτήσω αυτούς τους 500.000 σκληροπυρηνικούς gamers του Internet.

Ερ.: *Τελικά, ποιες είναι οι δυνατότητες του Internet για το gaming;*

R.G.: Το πρόβλημα που βλέπω με το Internet σε σχέση με το gaming είναι ότι αποτελεί ακόμη έναν λόγο για να αποσπάται η προσοχή από το σχεδιασμό καλών παιχνιδιών. Οι σχεδιαστές κατατρέχονται από την έμμονη ιδέα να είναι σίγουροι ότι το παιχνίδι τους τρέχει στο Internet, ακόμη και αν αυτό δεν είναι σωστό για το σχεδιασμό του. Οι σκληροπυρηνικοί gamers δεν αγοράζουν παιχνίδια που δεν τρέχουν στο Internet, παρέχοντας ακόμη μεγαλύτερη δύναμη στον επικίνδυνο φαύλο κύκλο του feedback. Μη με παρεξηγείτε, το Internet το αγαπάω και υπάρχει χώρος για multiplayer παιχνίδια, αλλά θα πρέπει να υπάρχει κάτι άλλο, πιο ενδιαφέρον να κάνει κανείς με αυτό από το να χτυπάει ο ένας τον άλλο με εικονικά σπαθιά.

Ερ.: *Τι πιστεύεις για τα single mode παιχνίδια στον προσωπικό υπολογιστή ή σε κονσόλα;*

R.G.: Σίγουρα θα υπάρχει πάντα χώρος γι' αυτά τα παιχνίδια. Πιστεύω ότι θα υπάρξει μία ξαφνική βίαιη αντίδραση στα multiplayer παιχνίδια. Ακόμη και αν κάθε άνδρας, γυναίκα και παιδί στη Γη είχε μία γρήγορη σύνδεση, θα εξακολουθούσαν να υπάρχουν τα single player παιχνίδια με τον ίδιο τρόπο που θα υπάρχουν ακόμη βιβλία και ταινίες. Οι άνθρωποι μερικές φορές θέλουν να αλληλεπιδράσουν και άλλες φορές θέλουν να κάνουν κάτι που δεν είναι κοινωνικό. Δεν βλέπω να αλλάζει αυτό. Ενα παιχνίδι είναι κάτι που αποτελεί πρόκληση και δεν χρειάζεται να είναι multiplayer.

Ερ.: *Υπάρχει κάποιο παιχνίδι το οποίο περιμένεις με ανυπομονησία;*

R.G.: Περιμένω με ανυπομονησία μερικά παιχνίδια, όμως δεν ξέρω αν θα κερδίσουν τη μαζική αγορά με τον τρόπο που το έκανε το The Sims. Ακόμη και το Roller Coaster Tycoon είναι περισσότερο της μαζικής αγοράς - είναι πολύ δημοφιλές, ελαφρύ και ευχάριστο και μπορούν να παίξουν μ' αυτό και η μαμά και ο μπαμπάς.

PC

Emulators' corner

STEEM

Το 2000 ήταν μία γρουσούζικη χρονιά για τους υποστηρικτές του ST. Οι δύο σημαντικότεροι emulators του μηχανήματος, οι PascifiST και WinSTon, δεν έδειξαν κάποιο ίχνος ζωής. Ολοι συμπέραναν ότι οι προγραμματιστές τους κατέθεσαν τα όπλα, βυθίζοντας τους χιλιάδες Atari fans σε μαύρο πένθος...

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Ο τελευταίος υπερασπιστής του Atari ST

Πολλά έχουν γραφεί για τη μεγάλη μάχη των home computers. Για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα, οι δύο μονομάχοι, που δεν ήταν άλλοι από την Amiga και τον Atari ST, βάδιζαν χέρι χέρι, τοποθετώντας τους υποψήφιους αγοραστές μπροστά στο αιώνιο δίλημμα. Θυμάμαι ακόμα ένα συγκριτικό τεστ του PIXEL, που επιχειρούσε να εντοπίσει τα σημεία υπεροχής κάθε υπολογιστή: Η Amiga είχε, βέβαια, καλύτερα τεχνικά χαρακτηριστικά, όμως ο Atari διέθετε πολύ περισσότερες εφαρμογές, διατηρώντας ένα πιο "σοβαρό" image, με αποτέλεσμα να κολλήσει στην αντίπαλό του τη ρετσινιά της "παιχνιδομηχανής". Τα στοιχεία αυτά διαφοροποιούσαν σε μεγάλο βαθμό το προφίλ των οπαδών κάθε μηχανήματος, κάτι που είχε άμεσο αντίκτυπο στους αντίστοιχους εξομοιωτές. Πράγματι, τα γεγονότα εξελίχθηκαν πολύ πιο γρήγορα για τους Amiga emulators. Είναι πολύ πιο συχνό το φαινόμενο της επιστροφής στον παλιό υπολογιστή λόγω κάποιου παιχνιδιού, παρά λόγω της νοσταλγίας για κάποιον παλιό επεξεργαστή κειμένου, για παράδειγμα. Γιατί, αν κάτι έχει αλλάξει στο software από τότε μέχρι σήμερα, αυτό είναι η ευχρηστία των εφαρμογών, ενώ ο εθισμός που προκαλούν τα παιχνίδια παρέμεινε σε σταθερό επίπεδο. Ισως, μάλιστα, να έδιναν ένα προβάδισμα στο gaming όπως το γνωρίζαμε τότε. Ετσι, οι πρώην κάτοχοι Atari συμβιβάστηκαν με τα καινούρια προγράμματα του PC, κλειδώνοντας την παλιά τους αγάπη στο χρονοντούλαπο της ιστορίας. Αποτέλεσμα; Ο PascifiST και ο WinSTon μας τέλειωσαν -πρακτικά- ενώ ο WinUAE συνεχίζει να εξελίσσεται, όπως άλλωστε και ο Fellow.



Ο μέγας Arnold ως εξολοθρευτής.

Κι εκεί όπου όλα έμοιαζαν χαμένα, έρχονται τα αδέρφια Anthony και Russell Hayward να παρουσιάσουν έναν νέο εξομοιωτή, πολύ καλύτερο από τους δύο υπάρχοντες. Το πρόγραμμα ονομάζεται STeem (μάλλον προφέρεται esteem, που σημαίνει εκτίμηση) και έχει να επιδείξει αρκετά νέα χαρακτηριστικά. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

Προφανώς δεν χρειάζεστε κάποιο "υπερμηχάνημα" για να τρέξετε το πρόγραμμα. Επιπλέον, υπάρχουν όλες εκείνες οι ρυθμίσεις που επιτρέπουν στον εξομοιωτή να λειτουργήσει άψογα, ακόμα και σε πολύ παλιότερους υπολογιστές. Ευχάριστη έκπληξη αποτελεί το Setup, που σας βοηθάει να καθορίσετε τις απαραίτητες παραμέτρους. Ιδιαίτερα σημαντική είναι η στιγμή που θα επιλέξετε τη θέση του TOS image (απαραίτητο για να δουλέψει ο emulator). Δεν είναι καθόλου δύσκολο να βρείτε τα αρχεία αυτά στο Internet, αφού διανέμονται πια ως freeware, αλλά μπορείτε να τα βρείτε και στο συνοδευτικό CD προηγούμενου τεύχους του περιοδικού.

Ενα σημαντικό πλεονέκτημα του STeem είναι ότι μπορεί να διαβάζει τα Disk Images για Atari ST που βρίσκονται μέσα σε αρχεία Zip. Ετσι, μπορείτε να τρέχετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια συμπιεσμένα από κάποιο CD, εξοικονομώντας πολύτιμο χώρο στο δίσκο σας. Για να φορτώσετε κάποια εφαρμογή, κάνετε κλικ στο εικονίδιο Disk Manager και επιλέγετε τη διεύθυνση στην οποία έχετε αποθηκεύσει τα Disk



Σας θυμίζει τίποτα; Ναι, είναι το Shadow Of The Beast 2 της Psygnosis.





Το όνομα του περίφημου Dino Dini φιγουράρει στην εισαγωγική οθόνη του Kick Off.

Images. Τώρα, αφού επιλέξετε το παιχνίδι που θέλετε, μεταφέρετέ το (με drag'n'drop) στη μία από τις δύο υποδοχές που αντιπροσωπεύουν τα εικονικά disk drives του εξομοιωτή. Πριν να πατήσετε το "Run", ρίξτε μια ματιά στις ρυθμίσεις που αφορούν στο joystick. Οπως συμβαίνει συνήθως, μπορείτε να προσομοιώσετε το χειριστήριο με τα πλήκτρα. Καλά, αυτό δεν είναι κάτι καινούριο, αλλά το αναφέρω γιατί στις default ρυθμίσεις η προσομοίωση του joystick δεν λειτουργεί αν δεν έχετε ενεργοποιημένο το Scroll Lock.

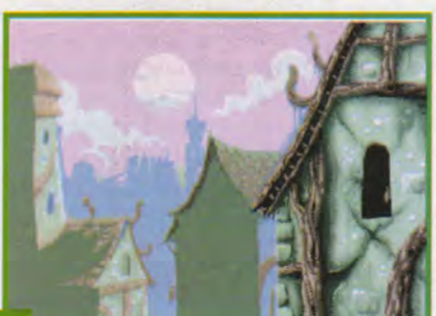
Το κόκκινο βέλος, δίπλα στο κουμπί "Run", κρύβει μια έξυπνη καινοτομία: λειτουργεί σαν "fast forward" και αποσκοπεί στη γρήγορη προβολή κάποιων βαρετών εισαγωγικών κομματιών. Βλέπετε, πολλές ήταν οι εταιρείες που δεν είχαν προβλέψει την ύπαρξη τέτοιας εντολής, αναγκάζοντας τον παίκτη να παρακολουθεί τις ίδιες σκηνές κάθε φορά που επιθυμούσε να φορτώσει το παιχνίδι.

Στον τομέα της συμβατότητας, το STeem συγκεντρώνει αρκετά υψηλή βαθμολογία, μια και κατορθώνει να τρέξει, χωρίς πρόβλημα, τη συντριπτική πλειονότητα του software του Atari. Η απόδοση είναι εξαιρετική, τόσο στον τομέα των γραφικών όσο και στον ήχο. Θα ήθελα, ωστόσο, περισσότερες επιλογές για τις υποστηριζόμενες αναλύσεις. Επίσης, τα βοηθητικά μηνύματα που εμφανίζονται κάθε φορά που ξεκινάει η εξομοίωση, αν και παρέχουν πραγματικά πολύτιμα hints, καλό θα ήταν να μπορούσαν να απενεργοποιηθούν από το χρήστη.

INTERACTIVITY

Ο Αντώνης Τρίκας παραπονιέται ότι παρουσιάζω συνεχώς emulators για παιχνιδομηχανές και έχω παραμελήσει τα "θρυλικά" home computers (Amiga, Atari, Commodore...). Εκτιμά, με λίγα λόγια, πως η στήλη έχει "κονσολοποιηθεί" κι ότι σε λίγο θα παρουσιάσω emulator για... PC.

Καταρχήν, Αντώνη, να σε πληροφορήσω ότι το τελευταίο το έχω ήδη κάνει (με το MESS)! Πέρα από την πλάκα, όμως, θα πρέπει να καταλάβεις ότι καταβάλλω προσπάθεια για να διατηρήσω τις ισορροπίες. Συμφωνώ, βέβαια, ότι ο χώρος θα έπρεπε να κατανέμεται ισόποσα στις τρεις κατηγορίες εξομοιωτών (Arcade, Computer και Consoles), κάτι τέτοιο όμως δεν είναι εφικτό για δύο λόγους: Πρώτον, διότι οι εξομοιωτές για κονσόλες είναι πολύ περισσότεροι και ανανεώνονται σχεδόν κάθε δεκαπέντε μέρες,





Το Heroquest της Gremlin, μόνο στο όνομα έμοιαζε με το Hero's Quest της Sierra.

Τελευταία νέα

- Η τελευταία έκδοση του MAME, μαζί με πολλά από τα καινούρια ROMs που υποστηρίζονται. Πού; Στο CD του "PC Master", φυσικά, και είναι κάτι που σκοπεύουμε να καθιερώσουμε στο εξής.

- Καινούρια έκδοση για τον ePSXe, τον δημοφιλή emulator για Playstation. Οσοι έχουν δει το πρόγραμμα, κάνουν λόγο για έναν εξομοιωτή πολύ καλύτερο από το bleem! Το κυριότερο πλεονέκτημά του, βέβαια, παραμένει το γεγονός ότι διατίθεται εντελώς δωρεάν. Ενα δείγμα από τα παιχνίδια που υποστηρίζει η τελευταία έκδοση: Final Fantasy 9, Grandia, Fear Effect, Tenchu 2...

- Δεν ξέρω πόσοι από εσάς - παλιοί κάτοχοι Amiga - θυμάστε το DeliPlayer, ένα δημοφιλές πρόγραμμα αναπαραγωγής modules για το μηχάνημα της Commodore. Πρόσφατα κυκλοφόρησε ένα συνονόματο mp3 player για το PC, δεν γνωρίζω όμως αν υπεύθυνοι για τη δημιουργία του είναι οι "παλιοί" προγραμματιστές.

- Για ακόμη μία φορά οι προγραμματιστές του site του Impact τραβούν πάνω τους τα φλας της δημοσιότητας, υποχρεώνοντάς μας να το επισκεφτούμε (www.impactemu.com). Δυστυχώς, δεν πρόκειται για την καινούρια κυκλοφορία του προγράμματός τους, απλώς αποφάσισαν να φιλοξενήσουν την beta έκδοση του Modeler, ενός εξομοιωτή για το System32 της Sega. Αν και το πρόγραμμα βρίσκεται σε βρεφική ηλικία, μπορεί να τρέχει αξιοπρεπώς αρκετά παιχνίδια (όπως το Golden Axe 2), έστω και χωρίς ήχο.

- Επανερχόμαστε στο χώρο των εξομοιωτών για Playstation. Κυκλοφόρησε η καινούρια έκδοση του AdriPSX, που ενσωματώνει αρκετές βελτιώσεις: Ετσι, παρέχεται πλέον υποστήριξη για two-player mode, ενώ σημαντική είναι και η αύξηση της ταχύτητας εξομοίωσης.

Emulators' corner

Οποιος νύχτα περπατεί...

Θα θυμάστε, βέβαια, την πονεμένη ιστορία που δημοσίευσα στο τεύχος 133. Ο φίλος Gorgoroth, λοιπόν, βρήκε έναν προσομοιωτή σκάφους, τον Virtual Sailor. Οπως αναφέρει, προσφέρει πολύ καλή προσέγγιση των πραγματικών φυσικών φαινομένων που ενδέχεται να συναντήσετε στα ταξίδια σας, ενώ παρέχει και πληθώρα σκαφών, τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε από το site του simulator (http://www.hangsim.com/vs/). Το εντυπωσιακότερο, όμως, στοιχείο είναι η ύπαρξη των κυριότερων λιμανιών της Ελλάδας μέσα στα "σενάρια" του παιχνιδιού. Ευχαριστώ πολύ τον Gorgoroth για τη σημαντική βοήθεια που μας έδωσε. Εσύ, "φίλε οδηγέ", ελπίζω να διαβάζεις αυτές τις γραμμές! Ενας συντάκτης του "PC Master" κρατά πάντα τις υποσχέσεις του ΦΛΙΙΙΙΙΤΣ... ΦΛΑΑΑΑΤΣ! (γιαούρτια από Κουράφαλο και Ιωαννίδη).



Η εισαγωγική οθόνη μιας δισκέτας από τη συλλογή των Medway Boys.

ενώ αντίθετα φαίνεται πως έχει κοπάσει το κύμα του computer emulation. Φυσικά, αυτό δεν μου αρέσει καθόλου. Προσωπικά ξεκίνησα να ασχολούμαι με τους emulators για να ξαναπαίξω τα adventures του Spectrum, του Atari και της Amiga που, είτε δεν είχα προλάβει να δω είτε είχα αφήσει μισοτελειωμένα. Ομως, εφόσον δεν υπάρχει καινούριο υλικό, δεν γίνεται να γράφω συνέχεια τα ίδια και τα ίδια. Δεύτερον, η συντριπτική πλειονότητα των μηνυμάτων που δέχομαι (σε αναλογία δέκα προς ένα) αναφέρονται σε κονσόλες. Δυστυχώς, φαίνεται πως ο μοναδικός τρόπος να στρέψεις τον κόσμο προς τους παλιούς υπολογιστές, είναι να κυκλοφορήσεις καινούριο software για τα μηχανήματα αυτά, κάτι που, προς το παρόν, μοιάζει με όνειρο θερινής νυκτός. Πρόκειται, πάντως, για δοκιμασμένη συνταγή. Σκέψου το Gameboy, για παράδειγμα, δέκα χρόνων κονσόλα κι όμως, ακόμα συγκεντρώνει πάνω του τα φώτα της δημοσιότητας. Μην ξεχνάς, άλλωστε, ότι η μανία του Pokemon από αυτό ξεκίνησε.

Ο Αντώνης διαμαρτύρεται επίσης για τη δημοσίευση φωτογραφίας που έδειχνε το FIFA 2000 να τρέχει στον PCSX (εξομοιωτής για PSX), αφού κανείς δεν χρειάζεται emulator για να χαρεί το FIFA στο PC του. Ωστόσο, με τη συγκεκριμένη φωτογραφία ήθελα να δείξω την πρόοδο του PCSX. Επέλεξα, λοιπόν, ένα παιχνίδι που ξέρουν όλοι.

Τέλος, ο φίλος μας προκαλεί τους παλιούς "Amigόβιους" σε αγώνα Kick Off 2. Νομίζω πως αυτό μπορεί να κανονιστεί!

Ο Σάββας Στοκίδης έρχεται ακόμα μία φορά να καταθέσει τις ενδιαφέρουσες απόψεις του για τη σκηνή των emulators. Επεμβαίνει στην κατηγοριοποίηση των χρηστών που ασχολούνται με τους εξομοιωτές που είχα κάνει - άθελά, μου, βέβαια, αφού αποφεύγω να κολλάω ταμπέλες - στο τεύχος 128. Είχα δώσει, τότε, δύο κύριες κατηγορίες, τους νοσταλγούς, και αυτούς που απλώς θέλουν να δουν τα τελευταία παιχνίδια για κονσόλες στις οθόνες των PCs τους. Ο Σάββας γράφει: "...πιστεύω πως υπάρχει ακόμα μία κατηγορία η οποία αποτελεί τον κορμό της σκηνής. Είναι τα άτομα που απολαμβάνουν τη χαρά της εξομοίωσης, του beta testing, της δημιουργίας ini files. Η παρακολούθηση των εξελίξεων, η αναμονή για updates και ο πειραματισμός με τους drivers προσφέρει σίγουρα αρκετές συγκινήσεις. Σε αυτή την περίπτωση το gaming υποκαθίσταται από το testing. Πιστεύω πως η πλειονότητα όσων συχνάζουν στα γνωστά διαδικτυακά στέκια (emux, emucamp, vintagegaming) ανήκει σε αυτή την κατηγορία..."

Συμφωνώ ως προς την ύπαρξη της κατηγορίας αυτής. Πιστεύω, όμως, στηριζόμενος στα μηνύματα που διαβάζω στα διάφορα fora, πως συγκεντρώνει πολύ λιγότερο πληθυσμό από τις δύο πρώτες.

PC

ΤΑ SITES ΤΟΥ ΜΗΝΑ



Αυτόν το μήνα φιλοξενούμε το site του αναγνώστη μας Tholin 64. Οπως μπορείτε να καταλάβετε κι από το ψευδώνυμο που χρησιμοποιεί ο φίλος, πρόκειται για ένα site αφιερωμένο αποκλειστικά στο N64 emulation. Περιέχει σχεδόν τα πάντα: Νέα από τη σκηνή, εξομοιωτές, Glide Wrappers, African Rappers (άχα καλό, ε)... Υπάρχουν, ακόμα, links για ROM sites. Είναι μια αξιόλογη προσπάθεια, που αξίζει να δείτε (http://fly.to/tholin64 ή http://www.fortunecity.com/underworld/evil/1235).

Βέβαια, μια και ασχοληθήκαμε με εξομοιωτή για Atari ST, θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθούμε σε sites όπου μπορείτε να βρείτε πολλά παιχνίδια αλλά και χρήσιμες πληροφορίες για τον ένδοξο υπολογιστή. Σας προτρέπω, λοιπόν, να επισκεφτείτε το Atari Games (www.atarigames.net) αλλά και το κλασικό, πλέον, Little Green Desktop (www.atarist.com). Ενα άλλο αξιόλογο site είναι το Hang Loose, που βρίσκεται στη διεύθυνση www.climatics.com. Τι; Θέλετε κι άλλα; Ρίξτε μια ματιά στο αρχείο Links του Steem, το οποίο περιέχει κι άλλες διευθύνσεις.







Η ΔΕΥΤΕΡΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑ ...ΤΩΝ GAMES!

Ολα ξεκίνησαν λίγους μήνες πριν, όταν κατά τη διάρκεια ενός συνηθισμένου δικτυακού ταξιδιού ο browser σκόνταψε σε μία σελίδα με το μυστηριώδες όνομα "Abandonware Ring". Η ανακάλυψη ήταν τόσο σημαντική, που στάθηκε ικανή να δημιουργήσει μια καινούρια στήλη στο "PC Master". Κάθε μήνα λοιπόν, θα βρίσκετε εδώ όλα τα νέα που αφορούν στον συγκεκριμένο χώρο.

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Σαν το παλιό, καλό κρασί...

Με τον όρο "abandonware" χαρακτηρίζουμε τα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει πριν από αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα, δεν πωλούνται πλέον στα καταστήματα και δεν είναι διαθέσιμα ούτε απευθείας από την κατασκευάστρια εταιρεία. Ωστόσο, πολλοί είναι οι users εκείνοι που για διάφορους λόγους -μάλλον προφανείς- επιθυμούν να παίξουν τα παιχνίδια αυτά. Ετσι, πολλοί ανέβασαν τις συλλογές τους στο Internet με στόχο τη δημιουργία μιας online κοινότητας παρόμοιας με αυτήν των sites για MP3. Μέσα σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα δημιουργήθηκε ένας παράδεισος για τους gamers και τα abandonware έγιναν ένα είδος μόδας, όχι μόνο για τις "παλιοσειρές", αλλά και για τους νεότερους, οι οποίοι βρήκαν μια σπουδαία ευκαιρία να δουν τους θρύλους του gaming από κοντά. Οπως θα καταλάβατε, η μανία των abandonware σύντομα κατέβαλε κι εμένα... Τους πρώτους μήνες στηνόμουν ατέλειωτες ώρες μπροστά στην οθόνη, ψάχνοντας αδιάκοπα και κατεβάζοντας λαίμαργα ό,τι έβρισκα. Ομως, όλη αυτή η τρέλα είχε, δυστυχώς, ημερομηνία λήξης. Κάποια στιγμή οι εταιρείες ξύπνησαν, θυμήθηκαν την παλιά ιστορία με τα πνευματικά δικαιώματα και αποφάσισαν να βάλουν ένα τέλος στην υπόθεση. Δημιούργησαν, λοιπόν, την IDSA (Interactive Digital Software Association) και απείλησαν ότι θα προχωρούσαν σε καταγγελίες.

Η στάση της IDSA, κατά τη γνώμη μου, ήταν εξωφρενική. Να απαγορεύεις τη διανομή προγραμμάτων που δεν πρόκειται πλέον να σου αποφέρουν κανένα οικονομικό όφελος; Πού ξανακούστηκε; Το αστείο της υπόθεσης ήταν ότι καθορίστηκε και χρονικό όριο, πέρα από το οποίο οποιοδήποτε πρόγραμμα θα μπορούσε να διακινείται ελεύθερα. Προτού διαβάσετε το νούμερο, επιχειρήστε να το μαντέψετε. Δέκα χρόνια; Δεκαπέντε χρόνια; Οχι. Εβδομήντα πέντε!

Υπάρχουν, όμως, και παιχνίδια που οι ίδιες οι εταιρείες απελευθερώνουν, συνήθως για να διαφημίσουν τις καινούριες κυκλοφορίες τους. Για παράδειγμα, η Sierra, λίγο πριν από την κυκλοφορία του Ceasar 3 έδωσε freeware το πρώτο επεισόδιο της σειράς.

Αυτό το μήνα στο ξεκίνημα της νέας στήλης, θα σας δώσουμε διευθύνσεις για διάφορα sites με games, τα οποία θα μπορείτε να κατεβάζετε με δική σας, αποκλειστικά, ευθύνη. Επίσης, από την "Abandonware" θα γίνονται ειδικά αφιερώματα σε παιχνίδια-σταθμούς στην ιστορία των υπολογιστών.



Γρίφος από το Lost Island of Alanna, που είναι πλέον freeware.

MOBY GAMES

http://www.mobygames.com

Στη διεύθυνση αυτή δεν θα βρείτε ούτε ένα παιχνίδι. Ξεφυλλίζοντας, όμως, τις δικτυακές σελίδες της θα καταλάβετε πως πρόκειται για το site με τη μεγαλύτερη συνεισφορά στο Retro Gaming από όλα όσα θα παρουσιαστούν εδώ. Πρόκειται, στην ουσία, για μια τεράστια βάση πληροφοριών, που καλύπτει ένα πολύ μεγάλο αριθμό παιχνιδιών. Υπάρχουν, λοιπόν, παρουσιάσεις (mini - reviews), φωτογραφίες, αλλά και βιογραφικά σημειώματα για τις εταιρείες που έγραψαν ιστορία στο χώρο των computer games. Ακόμα, το Moby Games περιέχει εξαιρετικά ενδιαφέροντα άρθρα, που σχολιάζουν την επικαιρότητα αλλά και την κατάσταση που επικρατεί στα abandonware. Πρέπει οπωσδήποτε να διαβάσετε το άρθρο που αφορά στη διαμάχη μεταξύ των sites με παλιά παιχνίδια και της IDSA, μια και πιστεύω πως δίνει μία σφαιρι-

κή εικόνα της κατάστασης που επικρατεί αυτήν τη στιγμή, ενώ προχωρεί και σε συγκεκριμένες προτάσεις για τις δύο αντιμαχόμενες παρατάξεις. Ισως κάποια στιγμή να μεταφράσω το άρθρο -ή τμήμα αυτού- για να το παρουσιάσω από την παρούσα στήλη. Προς το παρόν, όμως, παραθέτω μία παράγραφο (ελαφρώς διασκευασμένη) που εξηγεί πολύ παραστατικά πόσο αναγκαία είναι η ύπαρξη των sites που ασχολούνται με το abandonware. Οπως, μάλιστα, ισχυρίζεται ο συγγραφέας, η ιστορία που θα διαβάσετε στηρίζεται σε πραγματικά γεγονότα.

"Ο Tagman ασχολείται με τα shoot'em up από τις αρχές της δεκαετίας του '80. Ενα βράδυ, εκεί που παίζει με τους φίλους του Unreal Tournament, κάποιος από την παρέα θυμίζει στους υπόλοιπους τις ατέλειωτες ώρες που είχαν περάσει παίζοντας 'If It Moves, Shoot It!' δέκα χρόνια πριν. Φυσικά, η συζήτηση ανάβει και οι συγκρίσεις μεταξύ των δύο εποχών είναι αναπόφευκτες. 'Ρε σεις', πετάγεται ξαφνικά ο Tagman, 'νομίζω πως ξέρω πού έχω βάλει το If It Moves!' Αμέσως, όλοι τον παρακινούν να ψάξει για να το βρει. Και μόνο η ιδέα πως θα ξαναδούν το παιχνίδι, ύστερα από τόσο καιρό, τους κάνει να ανατριχιάζουν. Και να, σε λίγα λεπτά ο Tagman επιστρέφει, κρατώντας θριαμβευτικά τις πολυπόθητες δισκέτες. Το χέρι του τρέμει, καθώς επιχειρεί να βάλει την πρώτη από αυτές στο drive. Μόλις, όμως, επιχειρεί να τρέξει το παιχνίδι, η οθόνη μαυρίζει και ένα γνώριμο μήνυμα εμφανίζεται, σαν φάντασμα του παρελθόντος: 'Error Reading Drive A, Abort, Ignore, Retry or Fail?' Δυστυχώς, η δισκέτα είναι χαλασμένη! Επικρατεί απογοήτευση, βέβαια, αλλά ο Tagman δεν το βάζει κάτω. Τηλεφωνεί στην Broderbund για να παραγγείλει ένα καινούριο αντίγραφο του παιχνιδιού. Με μεγάλη έκπληξη διαπιστώνει ότι ο υπεύθυνος για την εξυπηρέτηση πελατών αγνοεί την ύπαρξη του παιχνιδιού, ενώ δεν μπορεί να βρει κανένα στοιχείο στο επίσημο site της εταιρείας. Ωστόσο, ο Tagman θυμάται πολύ καλά ότι το πακέτο του παιχνιδιού περιλάμβανε εγγύηση, που έδινε στον κάτοχό της το δικαίωμα να αντικαταστήσει τις δισκέτες σε περίπτωση βλάβης. Ετσι, τηλεφωνεί στο αντίστοιχο τμήμα της Broderbund. Η απάντηση είναι η ίδια. Και τώρα τι κάνουμε;"

HOME OF THE UNDERDOGS

http://www.theunderdogs.org

Το Home Of The Undedogs παρουσιάστηκε, βέβαια, και στο τεύχος 126, όμως δεν θα μπορούσε με τίποτα να λείψει από τα εγκαίνια της στήλης με θέμα τα abandonware. Είναι ο αναμφισβήτητος βασιλιάς των sites του είδους, με πληθωρική παρουσία που ξεφεύγει από τα



Θαυμάσια εικόνα από το Blue Ice, που θυμίζει πίνακα του Dali.



Ακόμα ένα σουρεαλιστικό στιγμιότυπο από το Blue Ice.

στενά πλαίσια της ερασιτεχνικής προσπάθειας (αν και στο βάθος διατηρεί χομπίστικο χαρακτήρα) και φέρνει στο νου επαγγελματική δουλειά. Εδώ και περίπου ενάμιση χρόνο αποτελεί μία πραγματική όαση για τον gamer που αναζητά τα παιχνίδια του παρελθόντος. Η ανανέωση είναι συχνή, ενώ η δομή υποδειγματική. Πέρα από την κλασική κατηγοριοποίηση των τίτλων (action, adventure, strategy), υπάρχουν πολλές ακόμα ταξινομήσεις, οι οποίες είναι πάρα πολύ εύχρηστες και επιτρέπουν στον επισκέπτη να εντοπίσει εύκολα και γρήγορα αυτό που τον ενδιαφέρει. Για τη δημοτικότητα του site δεν νομίζω ότι χρειάζεται να αναφέρω πολλά πράγματα. Η ελληνόφωνη (!) διαφήμιση γνωστού Ελληνα Internet Provider στο banner της εισαγωγικής οθόνης του Underdogs μιλάει από μόνη της.

Τον τελευταίο καιρό, όμως, το HOTU φαίνεται πως περνάει μια κρίση, η οποία οφείλεται σε δύο παράγοντες: Ο πρώτος από αυτούς έχει να κάνει με το συνωστισμό που εμφανίζεται στους servers, εξαιτίας της μεγάλης ζήτησης των διαθέσιμων αρχείων. Πραγματικά, ώρες ώρες το site γίνεται εκνευριστικά αργό, ακόμα και γι' αυτούς που δεν θέλουν να κατεβάσουν κάποιο παιχνίδι, αλλά αρκούνται στην ανάγνωση των reviews. Για να διορθωθεί αυτή η κατάσταση, οι υπεύθυνοι του site διάλεξαν μια δραστική λύση: Ο αριθμός των αρχείων που κάθε χρήστης είχε δικαίωμα να κατεβάσει περιορίστηκε σε ένα τη φορά (δηλαδή απαγορεύεται να κατεβάζετε ταυτόχρονα δύο ή περισσότερα αρχεία). Οι παραβάτες πλήρωναν με αποκλεισμό από το site (ban) για κάποιο χρονικό διάστημα. Ωστόσο, η μέθοδος αυτή προκάλεσε θύελλα διαμαρτυριών, αφού έπληττε και χρήστες που δεν παραβίαζαν την ανωτέρω διάταξη (στην περίπτωση που χρησιμοποιούσαν proxies ή κάποιους download managers, όπως ο Download Accelerator).

Ο δεύτερος παράγοντας είναι η περίφημη IDSA, που άπλωσε κι εδώ το μακρύ χέρι της, αναγκάζοντας το Underdogs να αποσύρει τα περισσότερα παιχνίδια. Ωστόσο, οι τίτλοι που ανήκουν σε εταιρείες που, είτε έχουν κλείσει είτε δεν ανήκουν για την ώρα στην IDSA, διατίθενται ακόμα για download. Ειλικρινά πιστεύω ότι το κακό παράγινε. Εχω την εντύπωση ότι τα abandonware και οι gamers πρέπει να προσφύγουν τώρα στη δικαιοσύνη, διεκδικώντας την κατάργηση του copyright υπό προϋποθέσεις, φυσικά. Τονίζω ότι δεν θα είχα κανένα πρόβλημα αν οι εταιρείες συγκέντρωναν τα παλιά παιχνίδια τους σε εμπορικές συλλογές. Θα έδειχναν τουλάχιστον αφ' ενός ότι μπορούν να ελπίζουν σε κάποιο κέρδος, αφ' ετέρου ότι ενδιαφέρονται για τη διάδοση των παλιών τίτλων τους. Το μόνο που κάνει η IDSA αυτήν τη στιγμή είναι να επιβεβαιώνει τους συλλογισμούς που είχα εκθέσει παλαιότερα μέσα από τη στήλη "Emulators' Corner".

ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ:

- Τα παλιά παιχνίδια της Psygnosis. Οπως θα ξέρετε, η εταιρεία που μας χάρισε μεταξύ

Abandonware



Ο πρωταγωνιστής του Discworld, ο μέγας Rincewind.

άλλων τα Shadow of the Beast και Discworld ανήκει πλέον στη Sony και, απ' ό,τι μαθαίνω, προσανατολίζεται στην παραγωγή παιχνιδιών αποκλειστικά για το PlayStation.

Τα παλιά παιχνίδια της Sony, την οποία δεν φαίνεται να ενδιαφέρουν τα πνευματικά δικαιώματά τους, οπότε δεν απαγορεύει την ελεύθερη διακίνησή τους. Ούτε την επιτρέπει, βέβαια, αλλά μην κολλάτε σε λεπτομέρειες! Κατεβάστε τα παιχνίδια πριν να είναι αργά! Αν, λοιπόν, δεν έχετε δει το Blue Ice (1995), θα πρότεινα να του ρίξετε μια ματιά. Πρόκειται για ένα ατμοσφαιρικό puzzle adventure, που εκτυλίσσεται μέσα σε σουρεαλιστικό γραφικό περιβάλλον, το οποίο νομίζεις πως ξεπήδησε από κάποιον πίνακα του Dali. Το αρχείο έχει μέγεθος περίπου 40MB.

ABANDON GAMES 2000

http://mir.spaceports.com/~abandon2/

Ενα τυπικό abandonware site, από αυτά που ανοίγουν τη μια μέρα και κλείνουν την άλλη. Μην περιμένετε τίποτα ιδιαίτερο, απλώς προχωρήστε στη λίστα με τα παιχνίδια και κατεβάστε αυτά που λείπουν από τη συλλογή σας. Ευτυχώς, υπάρχουν αρκετοί ενδιαφέροντες τίτλοι, ταξινομημένοι υποτυπωδώς.

ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ:

Αν σας άρεσε το Rise of the Dragon της Dynamix, μη χάσετε με τίποτα το Neuromancer, άλλη μια φουτουριστική περιπέτεια στο κλίμα του cyberpunk, με ήρωα έναν hacker. Το παιχνίδι, που σχεδίασε ο Troy Miles, κυκλοφόρησε το 1989 από την Interplay.

Αν έχετε συμπληρώσει το 18ο έτος της ηλικίας σας, το F*** Quest, μία αντιγραφή - παρωδία του Larry I. Φυσικά, δεν διαρκεί πάνω από πέντε λεπτά, βγάζει, όμως, άφθονο γέλιο. Στην αρχή του παιχνιδιού πρέπει να φορέσετε μια μάσκα του Μπραντ Πιτ, για να βελτιώσετε την εξωτερική εμφάνισή σας!



Το κουτί του Space Quest 3.



Η αρχική οθόνη του Neuromancer της Interplay.

ABANDONWEANDO

http://myabandongames.cjb.net/

Το ισπανόφωνο Abandonweando διαθέτει μια αξιοπρόσεκτη συλλογή από 112 κλασικά παιχνίδια. Υπάρχουν και παράνομα downloads (Space Quest, Legend of Kyrandia), που μπορείτε να κατεβάσετε μόνο αν έχετε την αυθεντική έκδοση και βρίσκεστε στη δεινή θέση του φίλου Tagman.

ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ:

Είστε απαράδεκτοι αν σας λείπει έστω και ένα παιχνίδι από αυτά που περιέχονται στη λίστα του site. Προτιμήστε, πάντως, το Space Quest 3, αφού στην τελική φάση της περιπέτειας υπάρχει μια σκηνή που προσεγγίζει σε ικανοποιητικό βαθμό την κατάσταση στα γραφεία του περιοδικού. Εννοώ, βέβαια, τη σκηνή όπου ο διαβολικός Elmo μαστιγώνει τους προγραμματιστές.

LE CHUCK'S AMIGA SUPERGAMEZ

http://amiga.supergamez.hu/

Ιδού κι ένα site για τους φίλους των emulators! Οπως προδίδει ο τίτλος του, εδώ θα βρείτε παλιά και αγαπημένα παιχνίδια της Amiga, σε μια συλλογή φτιαγμένη για να ικανοποιεί όλα τα γούστα. Τα Kick Off, Simcity, Speedball, Turrican είναι σίγουρο πως θα ξυπνήσουν πολλές αναμνήσεις. Επίσης, υπάρχουν κατατοπιστικά FAQs που θα σας βοηθήσουν να χρησιμοποιήσετε τους emulators.



Η πρόσοψη του κουτιού του Willy Beamish.

ΑΞΙΖΕΙ ΝΑ ΚΑΤΕΒΑΣΕΤΕ:

Ακόμα κι αν δεν συμπαθείτε τους εξομοιωτές, το Willy Beamish της Dynamix. Διάλεξα αυτόν τον τίτλο συγκεκριμένα γιατί η έκδοση για PC έχει πάρα πολλά bugs, που δεν σας επιτρέπουν να απολαύσετε το παιχνίδι.

FANTASY & CARD GAMES

Μία ανασκόπηση του 2000

Πολλά και σημαντικά συνέβησαν κατά τη διάρκεια του 2000 στο χώρο των fantasy & card games. Στη συνέχεια θα δούμε τα σημαντικότερα από αυτά, όπως περιγράφηκαν από τη στήλη μας κατά τη διάρκεια της χρονιάς που πέρασε.

του Μίλτου Κύρκου

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000

Η εταιρεία AEG, γνωστή από το παιχνίδι Legends of the 5 Rings, εμφανίζει το role playing game 7th Sea και προκαλεί αίσθηση. Πρόκειται για έναν κόσμο ξιφομαχιών και μαγείας, πειρατείας και περιπέτειας, αρχαιολογίας και εξερεύνησης, διπλωματίας και ίντριγκας, εμπνευσμένο από την ιστορία των ετών 1600-1750, που επιτρέπει στον παίκτη να συμμετάσχει σε περιπέτειες γεμάτες ηρωισμό, τιμή και δόξα. Είναι η εποχή που σωματοφύλακες φυλάνε το βασιλιά και τους ευγενείς, που οι θάλασσες της Δύσης είναι πλημμυρισμένες από μπουκανιέρους οι οποίοι αναζητάνε χρήμα και πιοτό, ελεύθεροι, μακριά από τα νύχια του κλήρου και των ευγενών. Είναι η εποχή κατά την οποία νέα κράτη έρχονται στο προσκήνιο και ο πόλεμος μέσω της διπλωματίας και της κατασκοπίας βρίσκεται στο απόγειό του. Είναι η εποχή της σκοτεινής μαγείας που κρατούν στα χέρια τους οι πιο ισχυροί από τους ευγενείς. Πέρα από τα Βασίλεια της Theah βρίσκονται τα ερείπια ενός χαμένου κάτω από τη σκόνη και τα κύματα πολιτισμού, αλλά πάντα έτοιμου να ανταμείψει το θαρραλέο εξερευνητή.

ΜΑΡΤΙΟΣ 2000

Το τελευταίο και ομολογουμένως εντυπωσιακό ως προς τη σύλληψη και gameplay του επιτραπέζιο παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο ονομάζεται Diskwars, έχει δίσκους! Ναι, διαβάσατε καλά, δίσκους. Οκτώ στρατοί είναι έτοιμοι να συγκρουστούν ανηλεώς επάνω στο τραπέζι σας. Σκληροί πολεμιστές, ηρωικές προσωπικότητες, δράκοι, τέρατα, ειδικοί χαρακτήρες και μάγοι αναπαριστώνται από χαρτονένιους δίσκους. Κάθε δίσκος απεικονίζει και από τις δύο πλευρές τη μονάδα ή το χαρακτήρα που αντιπροσωπεύει, είναι δε τόσο όμορφα φτιαγμένος που έλκει αμέσως την προσοχή του παίκτη!

ΜΑΪΟΣ 2000

Κυριακή του Θωμά (7η Μαΐου) και όσοι δεν έχουν πιστέψει ακόμα στη δύναμη του Pokemon θα έχουν την καλύτερη ευκαιρία να διαπιστώσουν με τα ίδια τους τα μάτια πόσο ενδιαφέρον μπορεί να είναι αυτό το παιχνίδι με τις κάρτες. Στο ξενοδοχείο "President" διοργανώνεται από την Κάισσα και τα καταστήματα παιχνιδιών Μουστάκας η πρώτη γιορτή με θέμα το παιχνίδι με κάρτες Pokemon.

Πολλοί από τους αναγνώστες του "PC Master" έχουν έρθει σε Games' Fairs και έχουν συμμετάσχει σε τουρνουά Magic. Ομως, η γιορτή Pokemon είναι κάτι το διαφορετικό: Είναι καθαρή διασκέδαση και κέφι. Θα υπάρχουν όλων των ειδών οι αγώνες, για όλες τις κατηγορίες των παικτών, θα δοκιμαστούν περίεργοι τρόποι παιξίματος Pokemon (Two Headed Giants, Circular Arena, Draft, Precon), θα γίνουν Trivial διαγωνισμοί και happenings, γενικά θα έχει πλάκα και θα υπάρχει





φαντασία. Το Pokemon, εξάλλου, απευθύνεται σε παιδιά, αλλά και στο παιδί που όλοι έχουν μέσα τους και γι' αυτό έχει κατακτήσει όλες τις ηλικίες!

ΙΟΥΝΙΟΣ 2000

Στις 21 Μαΐου έλαβε χώρα η τελική φάση του Πανελλήνιου Πρωταθλήματος Magic: The Gathering. Οι παίκτες που είχαν προκριθεί από τα περιφερειακά πρωταθλήματα της Αθήνας, της Θεσσαλονίκης, του Ηρακλείου, των Χανίων και της Λάρισας συναντήθηκαν αφ' ενός για να ολοκληρώσουν τη διαδικασία επιλογής αυτών που θα εκπροσωπήσουν την Ελλάδα στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα των Βρυξελλών και στο Πανευρωπαϊκό του Παρισιού και αφ' ετέρου για να εκλέξουν τον νέο Ελληνα πρωταθλητή. Η τελική κατάταξη στο Πανελλήνιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering είχε ως εξής:

1. Φιλιππίδης
2. Βελόνης
3. Καπάλας
4. Ζωγράφος

5-8. Μπεληγιάννης, Μπακόπουλος, Παπαδόπουλος, Πιταούλης

Τον Αύγουστο οι παίκτες αυτοί δικαιούνται να εκπροσωπήσουν την Ελλάδα στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Magic: The Gathering των Βρυξελλών. Καλή τους επιτυχία!

Επίσης, στις 28 Μαΐου έγινε στο ξενοδοχείο "President" η παρουσίαση του νέου συμπληρώματος του Magic: The Gathering με τον τίτλο Prophecy. Κάθε φορά που κυκλοφορεί μία επέκταση της συλλογής των καρτών του Magic διοργανώνονται σε όλη την Ελλάδα αγώνες

γνωριμίας και επίδειξης, προκειμένου να δουν οι παίκτες τις νέες κάρτες της σειράς. Αυτοί οι αγώνες διεξάγονται συνήθως 10 ημέρες πριν από την κυκλοφορία της σειράς στα καταστήματα και έτσι ικανοποιείται η περιέργεια των παικτών, οι οποίοι μαθαίνουν για τις κάρτες προτού αυτές γίνουν κτήμα των πολλών.

ΙΟΥΛΙΟΣ 2000

Οσοι θέλουν να μάθουν λεπτομέρειες για το Pokemon με συλλεκτικές κάρτες, δεν κατάλαβαν κάποιον κανόνα ή θέλουν πληροφορίες για τις ικανότητες κάθε Pokemon στο παιχνίδι μπορούν να τηλεφωνούν στην ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας Pokemon που έχει δημιουργήσει η Κάισσα. Από το Πάσχα μέχρι σήμερα εκατοντάδες φίλοι του Pokemon βρήκαν απαντήσεις στις ερωτήσεις τους και έμαθαν για το φανταστικό αυτό παιχνίδι. Το τηλέφωνο της γραμμής είναι: 6929165.

ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2000

Φέτος το Advanced Dungeons & Dragons ανανεώνεται και εκσυγχρονίζεται. Πέρασαν πολλά χρόνια από τη δεύτερη έκδοση του AD&D που είχε έρθει ως ανανέωση της πρώτης έκδοσης, η οποία με τη σειρά της έσπρωξε προς τα εμπρός το Dungeons & Dragons, που τα ξεκίνησε όλα. Είναι φυσικό πως, καθώς εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο ασχολούνται με τα παιχνίδια ρόλων, κάθε εποχή έχει τις δικές της αναζητήσεις, τους δικούς της ρυθμούς και τρόπους επικοινωνίας, και σε ένα παιχνίδι ρόλων όλα αυτά πρέπει να αναγνωρίζονται και να λειτουργούν. Αυτός είναι ο λόγος που -σε αντίθεση με τα παραδοσιακά επιτραπέζια, όπου κάθε αλλαγή φαίνεται λίγο αφύσικη (έχετε παίξει Monopoly Pikatsu;)- τα παιχνίδια ρόλων ανανεώνονται και μεταβάλλονται με το χρόνο.



Τον Αύγουστο, λοιπόν, κυκλοφόρησε το νέο Players Handbook, το βασικό βιβλίο των κανόνων του Dungeons & Dragons - ναι, το όνομα επέστρεψε στις ρίζες του παιχνιδιού. Απευθύνεται σε όλους τους παίκτες παιχνιδιών ρόλων και σε όλους τους Dungeon Masters, μια και περιέχει τις βασικές πληροφορίες και γνώσεις στις οποίες στηρίζεται όλο το οικοδόμημα του D&D. Εκεί θα βρει κανείς όλα όσα αφορούν στους χαρακτήρες που μπορεί να ενσαρκώσει και στον κόσμο στον οποίο θα βρεθεί.

Τον Σεπτέμβριο κυκλοφορεί και το Dungeon Masters Guide, το αναγκαίο συμπλήρωμα για όσους θέλουν να λειτουργήσουν ως DMs στον κόσμο του D&D. Εκεί θα βρουν και οι παλιότεροι DMs τον τρόπο να μεταφέρουν τους χαρακτήρες και τις περιπέτειές τους από τη δεύτερη έκδοση στο D&D.

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2000

Στις 15 Οκτωβρίου θα διεξαχθεί στο ξενοδοχείο "President" το τουρνουά πρόκρισης για το Pro-Tour Los Angeles του Magic: The Gathering. Ενας τυχερός (ή μάλλον ικανός, διότι η τύχη δεν αρκεί σε ένα τόσο σκληρό τουρνουά) θα ταξιδέψει στο Los Angeles με τα έξοδα πληρωμένα από την Κάισσα, ώστε να μας μεταφέρει την ατμόσφαιρα και τις εμπειρίες από το πιο σκληρό τουρνουά Magic του κόσμου με τα τεράστια χρηματικά έπαθλα. Το παιχνίδι θα διεξαχθεί σε Rochester draft και δεν υπάρχει περιορισμός στις θέσεις. Για περισσότερες πληροφορίες καλέστε το 6929165, την ανοιχτή γραμμή πληροφοριών της Κάισσα, ή ανατρέξτε στο www.kaissa games.com, την ιστοσελίδα της Κάισσα που πάντα έχει όλες τις πληροφορίες για τα επερχόμενα τουρνουά.

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2000

Για να συμμετάσχει κάποιος στα Pro Tours περνά από μία διαδικασία επιλογής συνήθως νικώντας σε ένα ειδικό τουρνουά που διοργανώνει ο distributor του Magic σε κάθε χώρα. Στην Ελλάδα το τουρνουά έγινε στο ξενοδοχείο "President" και έπειτα από σκληρό ανταγωνισμό νικητής αναδείχτηκε ο Δημήτρης Κοψιδάς, ο οποίος θα εκπροσωπήσει τη χώρα μας στο Λος Αντζελες, όπου θα διεξαχθεί το Pro Tour. Τα εισιτήρια για το ταξίδι του πρόσφεραν οι διοργανωτές. Το επόμενο Pro Tour Qualifier είναι για το μακρινό Τόκιο και θα διεξαχθεί στο πλαίσιο του ετήσιου Games Fair της Κάισσα, που φέτος θα γίνει στο "Holiday In", στην οδό Μιχαλακοπούλου. Εχετε όλο τον καιρό να ετοιμαστείτε για να διεκδικήσετε τη δόξα της πρόκρισης και τα εισιτήρια για τη χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου!



ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 2000

Ο μήνας αυτός ήταν δικαιωματικά αφιερωμένος στο Games Fair, το μεγάλο ετήσιο πανηγύρι των fantasy & card games. Περισσότερα γι' αυτό θα διαβάσετε στο ειδικό ένθετο της στήλης, οπότε κάπου εδώ σας αφήνουμε και σας ευχόμαστε ολόψυχα ένα ευτυχισμένο 2001, γεμάτο παιχνίδι!

Games Fair

Το ετήσιο Games Fair που διοργάνωσε και φέτος η Κάισσα διεξήχθη με απόλυτη επιτυχία στους μεγάλους, φιλόξενους χώρους του "Holiday Inn" το διήμερο 9 και 10 Δεκεμβρίου. Αυτή τη φορά υπήρχε άνεση για όλους τους παίκτες, μια και οι αίθουσες που διατέθηκαν ήταν μεγάλες και τα τραπέζια ουκ ολίγα, προκειμένου να μάθουν, να διαγωνιστούν ή απλώς να παίξουν το game της αρεσκείας τους. Τα Magic: The Gathering, D & D, Legend of the Five Rings, Warhammer, Pokemon, Diskwars και αρκετά ακόμα επιτραπέζια παιχνίδια είχαν την τιμητική τους, ενώ δεν ήταν φυσικά δυνατό να απουσιάσει από μία τέτοια εκδήλωση το "PC Master"! Το περιοδικό μας βρισκόταν εκεί, με τον Βαγγέλη Κράτσα να αποχωρεί αήττητος (σε πείσμα των προβλέψεων του υπογράφοντος) από μία σειρά παρτίδων στο Magic και τον Νίκο Κόντη να διακρίνεται σε ρόλο DM. Φυσικά, δεν έλειπε το stand με τα τεύχη του "PC Master", ενώ αίσθηση έκανε με την παρουσία του και το The 4th Coming της Digicon, που έδωσε το "παρών" κινώντας το ενδιαφέρον πολλών gamers. Ραντεβού του χρόνου στο επόμενο πανηγύρι!

SABBAT WARS CARD GAME

Η μάχη αρχίζει ξανά!

Καλωσορίσατε στον κόσμο της νύχτας και των υπερφυσικών όντων. Σε έναν κόσμο όπου επιβιώνουν οι δυνατοί και οι έξυπνοι, σε έναν κόσμο διαπλοκής, συμφερόντων και πολιτικής. Καλωσορίσατε στον κόσμο του Sabbat Wars.

του Αντώνη Γαλάτη



Το Sabbat Wars είναι ένα card game που εκτυλίσσεται στον Κόσμο του Σκότους (World of Darkness), τον οποίο έχει καθιερώσει η εταιρεία White Wolf. Πρόκειται για μία επανέκδοση του κλασικού και άκρως συλλεκτικού πλέον Jyhad που είχε κυκλοφορήσει η ίδια εταιρεία το 1994.
Το κλίμα του παιχνιδιού κινείται στο πλαίσιο του νεογοτθικού τρόμου που προσφέρουν τα παιχνίδια ρόλων της εταιρείας, όπου οι βρικόλακες είναι πλάσματα με πολιτική, οικονομική αλλά και φυσική δύναμη και αυτοί που κινούν τα νήματα.

Το παιχνίδι έχει βασιστεί σε χαρακτήρες, γεγονότα και τοποθεσίες που έχουν εμφανιστεί κατά καιρούς στα βιβλία της εταιρείας και έχουν επηρεάσει τον κόσμο της. Είχε κυκλοφορήσει αρχικά το 1994 από τη White Wolf ως Jyhad, αγοράστηκε από τη Wizards of the Coast, η οποία το μετονόμασε σε Vampire: The Eternal Struggle θέλοντας να αποφύγει νομικά προβλήματα που προέκυψαν από την επωνυμία Jyhad, και έκτοτε διατηρεί -και εν έτει 2000- αυτό το όνομα. Το Sabbat Wars είναι το πρώτο expansion που προσφέρεται για το παιχνίδι και περιέχει κάρτες που είχαν κυκλοφορήσει στις προηγούμενες εκδόσεις καθώς και μερικές καινούριες που συμβαδίζουν με τα γεγονότα που έχουν διαδραματιστεί από το 1994 ως τώρα. Ο παίκτης υποδύεται έναν Μεθουσάλα, έναν βρικόλακα πολλών χιλιάδων ετών, ο οποίος ελέγχει ορισμένους νεότερους βρικόλακες με σκοπό να εξοντώσει τους αντιπάλους. Το παιχνίδι παίζεται σε γύρους ("αυτονόητο" θα σκεφτείτε), στους οποίους κάθε παίκτης έχει δικαίωμα να παίξει διάφορα είδη καρτών στις πέντε φάσεις του γύρου. Οι φάσεις είναι οι εξής:

1. Untap: Ο παίκτης επαναφέρει τις κάρτες που είχε κάνει tap (δηλαδή, είχε χρησιμοποιήσει στον προηγούμενο γύρο του) στην κάθετη θέση τους, ώστε να είναι έτοιμες να χρησιμοποιηθούν και πάλι.

2. Master: Ο παίκτης παίζει μία συγκεκριμένη κατηγορία καρτών, οι οποίες ονομάζονται master cards και μπορούν να επηρεάσουν όλους τους παίκτες ή τις κάρτες τους.

3. Minion: Σε αυτή τη φάση "παίζουν" οι βρικόλακες, τους οποίους έχει φέρει στο παιχνίδι ο παίκτης και οι οποίοι έχουν να διαλέξουν από μία πληθώρα ενεργειών (π.χ. να κάνουν ζημιά στον αντίπαλο, να πάνε για κυνήγι ή να εξοπλιστούν).

4. Influence: Ο παίκτης έχει δικαίωμα να επηρεάσει κάποιους από τους βρικόλακές του μετακινώντας επάνω τους πόντους αίματος από το απόθεμά του και φέρνοντάς τους έτσι στο παιχνίδι.

5. Discard: Η φάση στην οποία ο παίκτης έχει το δικαίωμα να αχρηστεύσει ("κάψει") μία κάρτα από αυτές που έχει στο χέρι του και να την αντικαταστήσει με άλλη.

Όσο και αν φαίνεται πολύπλοκο με την πρώτη ματιά, είναι πολύ πιο απλό αν κάποιος έχει ήδη ασχοληθεί με το παιχνίδι ρόλων Vampire: Η Μεταμφίεση, γιατί κινείται ακριβώς στο πνεύμα και το κλίμα του παιχνιδιού αυτού. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι οι καινούριοι παίκτες δεν θα μπορούν να παίξουν, αφού υπάρχουν πάντα άτομα πρόθυμα και διαθέσιμα (συμπεριλαμβανομένου και του γράφοντα) να εξηγήσουν τους κανόνες και να παίξουν κάποια παιχνίδια επίδειξης στα Fantasy Shops της Πλ. Βικτωρίας και της Κηφισιάς. Τολμήστε, λοιπόν, και ελάτε να γνωρίσετε τον κόσμο όντων που ξεγέλασαν το θάνατο και το χρόνο και έχουν έρθει να κυριαρχήσουν στον κόσμο των θνητών. Ελάτε στον κόσμο του Sabbat Wars!

Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2001

- Κάθε Παρασκευή LIVE ROLE PLAYING "VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ"
- Κάθε Σάββατο εκμάθηση-παιχνίδια YOUNG JEDI - STAR WARS CARD GAME
- Σάββατο 8/1 WARHAMMER FANTASY TOURNAMENT
- Κυριακή 9/1 WARHAMMER FANTASY TOURNAMENT
- Κυριακή 16/1 WARHAMMER 40.000 TOURNAMENT
- Κυριακή 23/1 MAGIC TOURNAMENT - TWO HEADED (ομάδες δύο παικτών), MASTERS -RESTRICTED CARDS BANNED
- Κυριακή 30/1 YOUNG JEDI TOURNAMENT

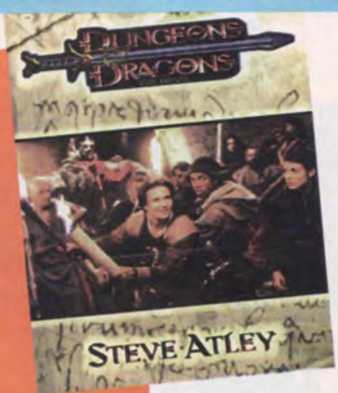
DRACONIAN MEASURES



Είναι η συνέχεια της παλιότερης νουβέλας με τίτλο The Doom Brigade. Οι Draconians είναι μία από τις πιο γνωστές φυλές του κόσμου του Dragonlance. Τα διασκεδαστικά κατορθώματα της αδέξιας συντροφιάς συνεχίζονται. Εδώ η ομάδα των "μηχανικών" Draconians που πρωταγωνίστησε στο The Doom Brigade ψάχνει να βρει ασφαλές καταφύγιο για το πολύτιμο "φορτίο" της που δεν είναι άλλο από ους νεαρούς Draconians. Το μόνο που χρειάζεται να κάνουν γι' αυτό είναι να καταφέρουν να μείνουν ζωντανοί. Ισως σας φαίνεται σχετικά εύκολο! Προσέξτε, όμως, διότι ο Διοικητής Kang θα πρέπει να εξιχνιάσει πρώτα ένα μεγάλο μυστήριο.

Νουβέλα της TSR για το Dragonlance, Συνέχεια του The Doom Brigade. **2.650 δρχ.** Διατίθεται από την Κάισσα

DUNGEONS & DRAGONS: THE MOVIE



Η πρώτη ταινία D&D τώρα σε νουβέλα! Η νουβέλα Dungeons & Dragons: The Movie έρχεται να ζωντανέψει έναν από τους δυναμικότερους κόσμους φαντασίας! Η αυτοκρατορία του Izmer βρίσκεται στο χείλος του Χάους, με τον ηγεμόνα να έχει ύπουλα δολοφονηθεί από έναν πανίσχυρο μάγο διεκδικητή του θρόνου. Τίποτα δεν βρίσκεται να αντιταχθεί στα σχέδιά του αυτά εκτός από τη νεαρή αλλά με ισχυρή προσωπικότητα διάδοχο πριγκίπισσα. Κανείς από τους μεγάλους ήρωες δεν βρίσκεται να υψώσει το ανάστημά του και να υπερασπιστεί το βασίλειο εκτός από δύο νεαρούς κλέφτες. Με τη βοήθεια ενός νάνου θα αναζητήσουν το μοναδικό όπλο που θα μπορέσει να βοηθήσει την πριγκίπισσα: το ραβδί που εξουσιάζει τους Κόκκινους Δράκους.

Μεταφορά σε νουβέλα του σεναρίου της πρώτης ταινίας Dungeons & Dragons **2.650 δρχ.** Διατίθεται από την Κάισσα

STAR WARS ROLEPLAYING GAME

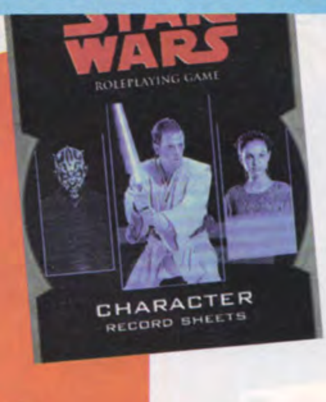


Η απόλυτη εμπειρία τού να παίζεις Star Wars! Κανένα έπος science fiction δεν έχει επηρεάσει μέχρι τις ημέρες μας τόσο πολλούς όσο το Star Wars. Από τον Darth Vader και το Death Star μέχρι τη βασίλισσα Amidala, το Star Wars RPG κάνει τους παίκτες συμμέτοχους γεγονότων που συμβαίνουν στον ομώνυμο κόσμο, όπως αυτός περιγράφεται στις τέσσερις ταινίες και επιπλέον σε κάθε νουβέλα ή κόμιξ που έχει εκδοθεί μέχρι τώρα γι' αυτό.

Είναι ένα εύχρηστο βιβλίο με έγχρωμες σελίδες και σκληρό εξώφυλλο που περιέχει όλα όσα χρειάζονται οι παίκτες: οδηγίες για δημιουργία χαρακτήρων, πληροφορίες για τη Δύναμη, κανόνες για μάχες με διαστημόπλοια και συμβουλές για το πώς θα φτιάξετε καινούριες περιπέτειες.

Βασικό βιβλίο κανόνων της TSR για το Star Wars RPG **13.300 δρχ.** Διατίθεται από την Κάισσα

STAR WARS CHARACTER RECORD SHEETS



Το έπος του Star Wars κατάφερε να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο ολόκληρες γενιές gamers φαντάζονταν το μέλλον. Τα Star Wars Character Record Sheets βοηθούν τους παίκτες να "αποτυπώσουν" τα βήματα του χαρακτήρα τους, καθώς αυτοί συνεχώς βελτιώνονται σε ικανότητες και δυνάμεις. Με αυτά μπορούν να δημιουργήσουν συναρπαστικούς χαρακτήρες και να οργανώσουν πολύ εύκολα όλες τις πληροφορίες σχετικά με αυτούς. Ενα απαραίτητο συμπλήρωμα για κάθε παίκτη που ασχολείται με το Star Wars Roleplaying Game.

Προϊόν της TSR για το Star Wars **3.800 δρχ.** Διατίθεται από την Κάισσα

LIVING GREYHAWK GAZETTEER



Το Living Greyhawk Gazetteer είναι το διαβατήριό σας για τον κόσμο του Greyhawk. Στο άλλοτε περήφανο Nyrond, ένας νεαρός βασιλιάς παλεύει να σώσει το πληγωμένο έθνος του από το χείλος του εμφυλίου πολέμου. Στο δαιμονικό βασίλειο του Iuz ο Αρχαίος και η καταχθόνια συνοδεία του σχεδιάζουν τη βίαιη καταστροφή των χωρών των καλών. Στα βουνά Yafil, ο Mordenkainen, ο Αρχιμάγος, έχει την υψηλή εποπτεία ολόκληρου του Flanaess μηχανορραφώντας μέσα από το κάστρο του. Με το Living Greyhawk Gazetteer μπορείτε να πάρετε στα χέρια σας τη μοίρα του Flanaess και να τον κάνετε δικό σας κόσμο. Το Living Greyhawk Gazetteer σας δίνει όλες τις πληροφορίες που χρειάζονται για το Living Greyhawk του RPGA Network (π.χ. περιγραφές δεκάδων εθνών και θεοτήτων).

10.260 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | ***Campaign της TSR για το Living Greyhawk***

DIABLO II - DIABLERIE



Κατακτήστε τον κόσμο του Diablo II! Τώρα τόσο οι φανατικοί των Role Playing Games σε computers όσο και οι παίκτες του Dungeons & Dragons θα έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν εδάφη από κοινού. Το accessory Diablerie μεταφέρει όλη τη δράση και τη μαγεία του δημοφιλούς computer game Diablo II και την κάνει μέρος της Τρίτης Εκδοσης του Dungeons & Dragons. Πάνω από ένα εκατομμύριο μαγικά αντικείμενα, πέντε Character Classes καθώς και περισσότερα από εκατό ξόρκια και ικανότητες έρχονται να ζωντανέψουν το Diablo II.

Στις σελίδες του θα βρείτε:

- Περιγραφές όλων των character classes του Diablo II καθώς και spells, τέρατα και πολλά dungeons που θα σας βοηθήσουν να γευτείτε το Diablo II ως παίκτης του D&D 3rd edition.
- Πίνακες που με τυχαίο τρόπο δημιουργούν πάνω από ένα εκατομμύριο μαγικά αντικείμενα.
- Ολα όσα αφορούν στο Diablo II από τη σκοπιά της τρίτης έκδοσης του Dungeons & Dragons.

7.600 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | ***Accessory της TSR για το D&D***

STAR WARS: ADVENTURE GAME



Με το Star Wars Adventure Game όλοι έχουν πια τη δυνατότητα να παίξουν κάποιο μικρό ή μεγάλο ρόλο στις περιπέτειες της πασίγνωστης ομώνυμης ταινίας. Οι φανατικοί του Star Wars θα μπορέσουν ενδεχομένως να στήσουν καινούριες περιπέτειες μέσα στη μυστηριώδη πόλη του Theed που γνώρισαν στο Episode I: The Phantom Menace. Ως παίκτες θα μπορέσουν να πάρουν και αυτοί μέρος στα συγκλονιστικά γεγονότα που οδήγησαν στην απελευθέρωση του Naboo και το θάνατο του Darth Maul. Το Star Wars Adventure Game είναι ειδικά γραμμένο έτσι ώστε να εισάγει τους καινούριους παίκτες στο συναρπαστικό κόσμο των role plaiying games. Επιπλέον:

- Περιέχει όλα όσα χρειάζεται κάποιος για να παίξει (κανόνες, χάρτες, ζάρια κ.ά.)
- Εχει ως σκηνικό τους δημοφιλέστερους κόσμους της πρόσφατης ταινίας Episode 1: The Phantom Menace και οι παίκτες μπορούν να πάρουν χαρακτήρες Jedi Knights, Gungans και άλλους παρμένους από την ταινία.

6.300 δρχ. | **Διατίθεται από την Κάισσα** | ***Boxed game της TSR για το Star Wars***

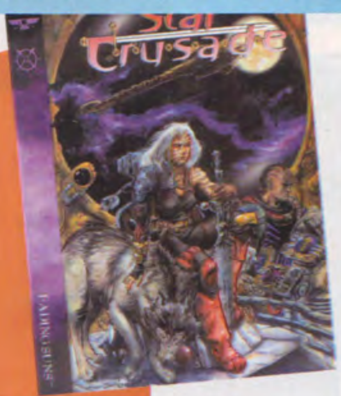
WARHAMMER FANTASY BATTLES - EMPIRE ARMY LIST



Μαζί με τη νέα, βελτιωμένη έκδοση του Warhammer που υπόσχεται πολλές ώρες διασκέδασης, κυκλοφόρησε το βιβλίο με το στρατό των Empire. Οσα μέχρι σήμερα γνωρίζαμε έχουν αλλάξει ριζικά. Ο μέχρι χθες υποτιμημένος στρατός των Empire τώρα μεταμορφώνεται και είναι έτοιμος να συντρίψει χωρίς έλεος κάθε αντίπαλο! Οι σημαντικές αλλαγές που εισάγονται με τη νέα αυτή έκδοση δεν αφορούν μόνο στους πόντους των μονάδων αλλά και στην μαγεία μετατρέποντας το στρατό των Empire σε έναν άξιο αντίπαλο. Το βιβλίο αυτό θα το λατρέψουν οι οπαδοί των Empire, ενώ οι αντίπαλοί τους δεν θα το ξεχάσουν εύκολα.

6.000 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: Games Workshop

FADING SUNS: STAR CRUSADE



Μετά την Πτώση της Δεύτερης Δημοκρατίας πολλοί -αν όχι οι περισσότεροι- από τους κόσμους του Ανθρώπινου Διαστήματος χάθηκαν πίσω από τις σφραγισμένες πύλες διαστημικών αλμάτων. Μόνο στους Γνωστούς Κόσμους ο πολιτισμός κατάφερε να διατηρήσει μία άμυνα και να μην καταπέσει πίσω στο βαρβαρικό τρόπο ζωής. Το "Star Crusade" είναι ένα νέο, δυναμικό setting για τον κόσμο του Fading Suns, με ιδιαίτερη έμφαση στο Kurgan Caliphate και στο έθνος των Vuldrok Star. Επισκεφτείτε νέους κόσμους και γίνετε μάρτυρες της ιστορίας τους, των ανθρώπων και των συγκρούσεων που υποβόσκουν άλλοτε φανερά και άλλοτε... αφανέρωτα. Χτίσε το δικό σου Vuldrok και Kurgan χαρακτήρα και μπες στα μυστήρια των ερειπίων του Annuki. Νέες περιπέτειες και μυστικά σπρώχνουν τους παίκτες σε ακόμα πιο βαθιά προβλήματα από αυτά που έχουν αντιμετωπίσει και φανταστεί έως τώρα.

8.000 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: Holistic Design

ΜΥΘΙΣΤΟΡΗΜΑ ΠΑΤΡΙΑΣ - ΤΖΙΜΙΣΚΙ

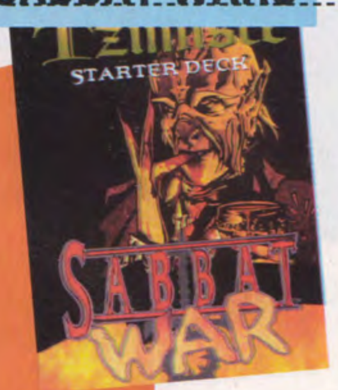


Μο πέρασμα προς την αμαρτία επιτέλους στα ελληνικά. Επί εκατοντάδες χρόνια τα βαμπίρ της Καμαρίλλα τηρούσαν τη Μεταμφίεση, έναν περίτεχνο χορό εξαπάτησης, παραπλάνησης και χειραγώγησης για να αποκρύψουν τη νυχτόβια ύπαρξή τους από τα μάτια των θνητών. Τώρα, το Σάμπατ είναι έτοιμο να τα τσακίσει.

Μία μεγάλη έκπληξη περιμένει την αυτάρεσκη Καμαρίλλα έτσι και η Βύκος καταφέρει να διατηρήσει τη συνοχή της ευμετάβλητης συμμαχίας και να εμποδίσει το ερπετό του Σάμπατ να καταβροχθίσει την ουρά του. Αυτή η σειρά των μυθιστορημάτων αποτελεί τη μνημειώδη 13τομη εξερεύνηση του απαγορευμένου κόσμου των Ομαιμων. Ο,τι άρχισε στην πρώτη νουβέλα (Τορεαδόρ) συνεχίζεται εδώ, το δε τέλος της θα καθορίσει τη μοίρα κάθε ανθρώπινου -και εξωανθρώπινου- πλάσματος στον κόσμο αυτό.

3.500 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf

SABBAT WARS



Πίσω από τον κόσμο των θνητών, πίσω από το σκοτεινό πέπλο που χωρίζει τους θνητούς από τους καταραμένους να ζουν αιώνια, τα βαμπίρ, διαδραματίζεται ένας αέναος αγώνας για την επιρροή τους στην κοινωνία των θνητών. Στο Vampire the Eternal Struggle, το νέο συναρπαστικό παιχνίδι με κάρτες που έχει κατακτήσει Αμερική και Ευρώπη, καλείσαι να υποδυθείς έναν Μαθουσάλα και να αυξήσεις τη δύναμη που κρατάς έναντι των άλλων βαμπίρ. Συνεχείς δολοπλοκίες, ανηλεείς μάχες και ατέλειωτη πολιτική ίντριγκα είναι μερικά μόνο από τα στοιχεία που συνθέτουν το Vampire: The Eternal Struggle!

Starter/Booster: 4.500/1.250 δρχ. | Διατίθεται από το Fantasy Shop | Εταιρεία: White Wolf


ΘΑ ΓΝΩΡΙΣΕΙΣ ΤΗ ΔΥΝΑΜΗ...
ΝΑ ΕΛΕΓΧΕΙΣ ΤΟ ΘΝΗΤΟ ΝΟΥ. ΝΑ ΜΙΛΑΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΚΡΟΥΣ.
ΝΑ ΖΕΙΣ ΓΙΑ ΑΙΩΝΙΕΣ ΝΥΧΤΕΣ.
ΕΙΣΑΙ ΕΝΑ ΠΛΑΣΜΑ ΤΟΥ ΜΥΘΟΥ, ΚΑΡΑΔΟΚΩΝΤΑΣ ΣΤΟ ΣΚΟΤΑΔΙ - ΑΓΝΩΣΤΟ.
ΓΙΑ ΑΙΩΝΕΣ ΟΙ ΟΜΟΑΙΜΟΙ ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΝ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ
ΚΑΙ ΖΟΥΝ ΑΠΟ ΤΟ ΑΙΜΑ ΤΩΝ ΘΝΗΤΩΝ. ΜΑ ΣΕ ΑΥΤΕΣ ΤΙΣ ΥΣΤΑΤΕΣ ΝΥΧΤΕΣ,
ΜΠΟΡΟΥΝ ΑΚΟΜΗ ΚΑΙ ΟΙ ΑΘΑΝΑΤΟΙ ΝΑ ΖΗΣΟΥΝ ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ;
VAMPIRE®
Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ
ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ ΤΡΟΜΟΥ
•Δροσίνη & Δ.Κυριακού 16 Κηφισιά Τηλ. 8016041 & 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας,Τηλ. 8231072
FantasyShop®
www.fantasyshop.gr
Θα τα βρείτε ακόμη στα: Solaris, -Μπόταση 6, Αθήνα Τηλ: 3841065 • Inforama Center -Πατησίων 302 Α Τηλ:2281993 • Τζέμα -Αλκειβιάδου 138-140, Πειραιάς Τηλ: 4227664 • Block Blaster -Γαλλίας 53, Βόλος Τηλ: 0421-28782 • Δρυίδης -Μαρίνου Αντίπα 7 Ν.Ηράκλειο • Start Game -Σοφοκλή Βενιζέλου 93 Τηλ:9943809 • Virus Console Club -Κανάρη 5 Καλαμάκι Τηλ: 9847210 • Console Club Ρεθύμνου Τηλ.: 5326767 -Κ. Παρρεν Σιλανού 9• Πυρινος Κόσμος -Ιπποκράτους 16 & Σόλωνος.

Net hobbies

Νέα χρονιά, νέα χιλιετία, νέο "PC Master", και ιδού άλλη μία νέα στήλη! Και το όνομα αυτής "Net Hobbies", με πλούσια θεματολογία, καθώς πηγή έμπνευσής της είναι το Internet. Σε αυτή τη νέα στήλη, λοιπόν, θα ασχολούμαστε με διάφορα χόμπι με τα οποία καταπιάνεστε οι περισσότεροι από εσάς και θα τα συνδυάζουμε με πληροφορίες, downloads και ειδήσεις που μπορείτε να βρείτε στο Internet. Εννοούμε τη λέξη "χόμπι" με την ευρεία έννοια του όρου, δηλαδή ως οτιδήποτε σας ενδιαφέρει και ασχολείστε μαζί του. Φυσικά, οποιεσδήποτε παρατηρήσεις και προτάσεις τυχόν έχετε, προκειμένου να φέρω τη στήλη αυτή πιο κοντά στις προτιμήσεις και τα πρότυπά σας, μη διστάσετε να μου τις στείλετε με ένα ι-μέλι, εμ... συγγνώμη... ένα e-mail εννοούσα.

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Ξεκινώντας να γράφω τις πρώτες γραμμές αυτής της στήλης, πάτησα το πρώτο πλήκτρο με το δείκτη του δεξιού χεριού, προκειμένου να κάνω το λεγόμενο "ποδαρικό". Οπως ανέφερα και στην εισαγωγή, την έννοια "χόμπι" θα την εξετάσουμε από μία ευρεία οπτική γωνία. Το περιεχόμενο της στήλης σε κάθε τεύχος θα χωρίζεται σε τέσσερα έως και έξι διαφορετικά θέματα, καθένα αφιερωμένο σε ένα διαφορετικό χόμπι. Τα θέματα αυτά δεν θα είναι ίδια σε κάθε τεύχος, αλλά θα διαφέρουν προκειμένου να καλύψουμε τα ενδιαφέροντα της πλειονότητας των αναγνωστών μας (τα δικά σας, δηλαδή!). Αυτό δεν σημαίνει ότι, αν κάποιο από τα θέματα σας αρέσει, δεν θα το επαναλάβουμε. Στο χέρι σας είναι να επικοινωνήσετε μαζί μου, να μου πείτε τις σας αρέσει και τι όχι και να μου προτείνετε κάποιο θέμα-χόμπι που ενδεχομένως παρέβλεψα.

Στην παρθενική εμφάνιση της παρούσας στήλης, λοιπόν, θα ασχοληθούμε με τα εξής θέματα: Pen & Paper RPGs (P&P RPGs), Κινηματογράφος , Μοντελισμός και Gaming!

Κρατηθείτε... ξεκινάμε!



P&P RPGs

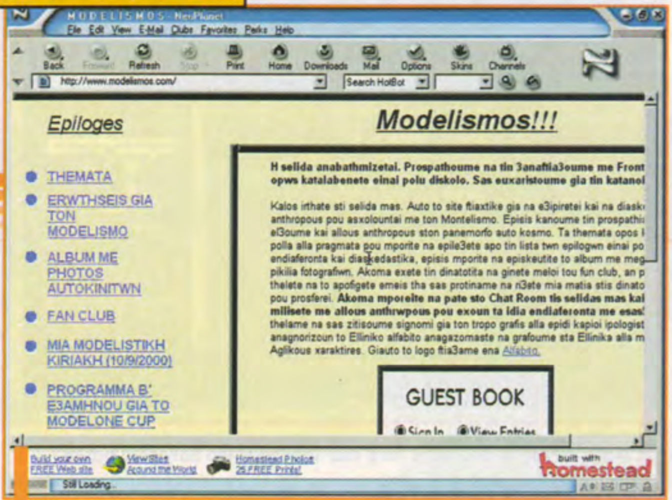
Σίγουρα όχι από τις πιο διάσημες ενασχολήσεις στη χώρα μας. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν διαθέτει φανατικό κοινό. Υπάρχουν πολλά και διάφορα P&P RPGs, αλλά το διασημότερο όλων, αυτό που έχει αιχμαλωτίσει τους περισσότερους, δεν είναι άλλο από το Dungeons & Dragons (D&D), το οποίο από τις αρχές Αυγούστου χορεύει στους ρυθμούς της τρίτης έκδοσης των κανόνων του. Φεύγοντας όμως από τη δεύτερη έκδοση και μεταπηδώντας στην τρίτη, η εταιρεία Wizards Of The Coast διέθεσε δωρεάν για κατέβασμα (download) από τους servers της υλικό για το AD&D (τη δεύτερη έκδοση δηλαδή). Υπάρχουν ατελείωτα αρχεία για download και όλα είναι δωρεάν: Campaign Settings, Περιπέτειες, Τέρατα, Μαγικά Αντικείμενα και ένα σωρό καλούδια ακόμη. Οσοι από εσάς ασχολείστε ακόμα με τη δεύτερη έκδοση των κανόνων δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε το ακόλουθο site: **http://www.wizards.com/dnd/DnDDownloads_classics.asp** και να αντλήσετε πραγματικά ατελείωτο υλικό. Σημειωτέον πως όλα τα σχετικά αρχεία είναι official υλικό της Wizard για το AD&D, το οποίο λόγω της νέας έκδοσης των κανόνων δεν μπορεί να πουληθεί και έτσι διατίθεται δωρεάν.

Βέβαια, δεν πρόκειται να αφήσω παραπονεμένους όσους έχουν κάνει τη μετάβαση στην τρίτη έκδοση των κανόνων του D&D. Η Wizards και πάλι κάνει συχνά-πυκνά update το site της, προσφέροντας συνέχεια κάτι καινούριο. Φυσικά, δεν είναι του βεληνεκούς του site της προηγούμενης παραγράφου, είναι όμως πολύ ενδιαφέρον. Ετσι, στο site: **http://www.wizards.com/dnd/DnD Downloads.asp** θα βρείτε άφθονο υλικό. Τα πιο ενδιαφέροντα αρχεία από όλα που προσφέρει είναι οι Περιπέτειες, οι Prestige Classes, το Character Record Sheet και, τέλος, οι μικρές φωτογραφίες.

Ενα τελευταίο θέμα σχετικό με το D&D είναι το Open Gaming Foundation, ένας οργανισμός που δεν έχει καμία σχέση με τη Wizards και προωθεί το "καλό" των παιχνιδιών. Το πασίγνωστο πλέον D20 System, που καθιέρωσε η Wizards, δίνει το δικαίωμα και σε άλλες εταιρείες εκτός της προαναφερθείσας να εκδώσουν υλικό για το D20 System, πληρώνοντας βέβαια τα δικαιώματα. Το Open Gaming Foundation οργανώνει τις προσπάθειες όλων όσοι επιθυμούν να εκδώσουν υλικό για D20 System. Περιλαμβάνει τους όρους της συμφωνίας του ανωτέρω συστήματος, μία περιοχή για τα μέλη

On-line On-line On-line On-line On-line O

www.modelismos.com



Το ελληνικό site για το μοντελισμό. Ισως το πιο ενημερωμένο.

www.cinenews.gr

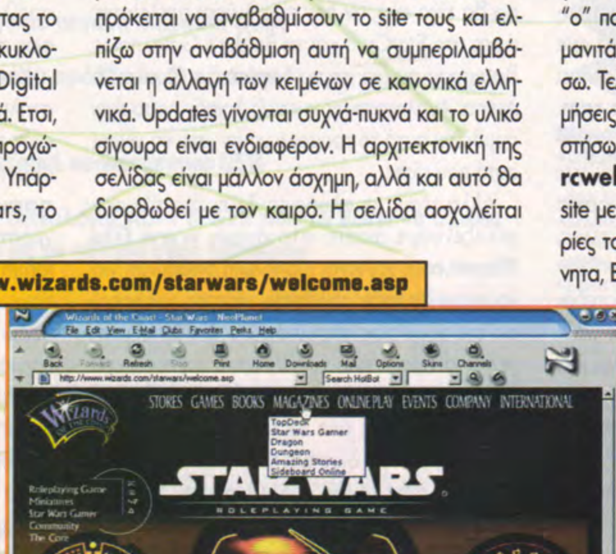


Μελετώντας τις εισπράξεις εισιτηρίων των ταινιών στην Αμερική.

και, τέλος, μία "άπαιχτη" mailing list, που μπορεί να γίνει και κουραστική, αν δεν την επισκέπτεστε δύο-τρεις φορές κάθε μέρα, διότι γίνεται ο πανικός από απαντήσεις και συζητήσεις. Οσοι ενδιαφέρεστε μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες στο site **http://www.opengamingfoundation.org.**

Κλείνοντας την αναφορά μου στα P&P RPGs να σας γνωστοποιήσω την αναγέννηση του Star Wars, από τη Wizards και πάλι, υιοθετώντας το D20 System. Το P&P RPG Star Wars είχε κυκλοφορήσει πρώτη φορά από τη Western Digital παλαιότερα, αλλά δεν πήγε και τόσο καλά. Ετσι, η Wizards αγόρασε τα δικαιώματα και προχώρησε στη μεταφορά του γνωστού έπους. Υπάρχει ένα βασικό βιβλίο για το Star Wars, το οποίο αφορά και στους παίκτες αλλά και στον Αφηγητή, ενώ ήδη κυκλοφόρησε η πρώτη περιπέτεια. Μπορείτε να συμμετάσχετε σε περιπέτειες σε όλα τα επεισόδια του Star Wars. Οσοι είστε φανατικοί του είδους μην το χάσετε, καθώς δεν έχει περάσει ούτε ένας μήνας που κυκλοφορεί στη χώρα μας! Τρέξτε να προλάβετε, λοιπόν, ενώ για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε τη διεύθυνση: **www.wizards.com/starwars.**

www.wizards.com/starwars/welcome.asp



Η σελίδα της Wizards για το νέο της P&P RPG Star Wars.

ΜΟΝΤΕΛΙΣΜΟΣ

Ο μοντελισμός είναι σίγουρα ένα από τα ακριβότερα χόμπι , καθώς ενσωματώνει πολλές παραμέτρους, όπως το τηλεχειριστήριο, τη μηχανή, τα λάστιχα κ.τ.λ. Αναζητώντας πληροφορίες επί του θέματος, βρέθηκε στο site **www.Modelismos.com**, το οποίο είναι εξ ολοκλήρου ελληνικό. Το σημείο όπου ίσως να μπερδευτείτε -ή και να παραξενευτείτε- αφορά στο γεγονός πως αντί για κανονικά ελληνικά γράμματα χρησιμοποιεί greeklish, στοιχείο απαράδεκτο πιστεύω. Σύντομα βέβαια οι υπεύθυνοι πρόκειται να αναβαθμίσουν το site τους και ελπίζω στην αναβάθμιση αυτή να συμπεριλαμβάνεται η αλλαγή των κειμένων σε κανονικά ελληνικά. Updates γίνονται συχνά-πυκνά και το υλικό σίγουρα είναι ενδιαφέρον. Η αρχιτεκτονική της σελίδας είναι μάλλον άσχημη, αλλά και αυτό θα διορθωθεί με τον καιρό. Η σελίδα ασχολείται κυρίως με τηλεκατευθυνόμενα αυτοκίνητα.

Ακόμα ένα ελληνικό site που ασχολείται με το συγκεκριμένο θέμα είναι το **www.RadioControl.gr**, το οποίο έχει περισσότερο ειδησεογραφικό παρά ενημερωτικό χαρακτήρα. Εξάλλου αυτό υποδεικνύεται και στην αρχική σελίδα: "Ελληνικά και παγκόσμια νέα και αποτελέσματα".

Δυστυχώς, δεν υπάρχουν πολλά ελληνικά sites για το μοντελισμό, στο εξωτερικό όμως γίνεται "ο" πανικός! Τα σχετικά sites ξεφυτρώνουν σαν μανιτάρια και δεν ξέρω ποιο να πρωτοπαρουσιάσω. Τελικά όμως, για να καλύψω όλες τις προτιμήσεις και τις απαιτήσεις, αποφάσισα να σας συστήσω το **http://www.towerhobbies.com/rcweb.html**. Πρόκειται για ένα ενημερωτικό site με newsgroups και links για όλες τις κατηγορίες του ραδιομοντελισμού (Αεροπλάνα, Αυτοκίνητα, Ελικόπτερα, Πλοία). Επίσης διαθέτει πληροφορίες για οτιδήποτε νεότερο κυκλοφορεί στο χώρο, τιμές για αξεσουάρ και, φυσικά, links για διάφορα ξένα περιοδικά μοντελισμού.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Τα τελευταία δύο χρόνια παρατηρήθηκε μία φοβερή έξαρση στις σκοτεινές αίθουσες. Ολοένα περισσότερος κόσμος συρρέει για να παρακολουθήσει οποιαδήποτε νέα ταινία κυκλοφορεί. Ειδικά στους μεγάλους "πολυ-κινηματογράφους" γίνεται στην κυριολεξία "προσκύνημα"! Η νέα μόδα, λοιπόν, είναι το σινεμά - ή ο... σι-

On-line On-line On-line On-line On-line

Net hobbies

www.fileplanet.com



Το Fileplanet, ο... Παράδεισος των αρχείων.

http://boards.gamers.com/messages



Χαζεύοντας τα ατελείωτα fora που υπάρχουν για παιχνίδια action.

νεμάς, όπως έλεγαν οι παλαιότεροι!

Ετσι, εάν θέλετε να είστε πάντα ενήμεροι για οτιδήποτε νεότερο από το χώρο του κινηματογράφου και για να δείτε ποιες ταινίες έρχονται την επόμενη Παρασκευή, δεν έχετε παρά να κάνετε μία επίσκεψη στο ΕΛΛΗΝΙΚΟ site **www.CineNews.gr**. Θα βρείτε φρέσκα νέα, τις πωλήσεις εισιτηρίων που έκαναν οι ταινίες, διαγωνισμούς και άλλα ενδιαφέροντα.

Οσον αφορά τώρα στα ξένα sites, ένα από τα πιο ενδιαφέροντα, το οποίο στέλνει και ενημερωτικό e-mail με νέα, παρέχει αρκετά trailers για downloading, διαθέτει εκτενέστατα reviews καθώς και συνεντεύξεις ηθοποιών (πρόσφατα είχε τον Arnold) και γενικότερα δεν ξεφεύγει τίποτα από το φακό του, είναι το **www.cinema.com**. Εδώ βρήκα ό,τι έψαχνα πολύ καιρό, για παράδειγμα, κατέβασα επιτόπου τα trailers των ταινιών "Tomb Raider" (γεια σου, Lara, με τα ωραία σου) και "AI" ("Artificial Intelligence") και, τέλος, το φοβερό trailer του πολυαναμενόμενου "Spiderman". Συν τοις άλλοις, μπορείτε να κατεβάσετε τα αρχεία με απίστευτα γρήγορους ρυθμούς και χωρίς να κολλάνε, όπως συμβαίνει στα περισσότερα από τα υπόλοιπα sites.

Τα λόγια περιττεύουν, όταν μιλάμε για την **www.dndmovie.com**. Ταινία βασισμένη στο role playing game με τις καλύτερες πωλήσεις παγκοσμίως, το D&D, έκανε κοντά στα δέκα χρόνια να ολοκληρωθεί από την αρχική σύλληψη της ιδέας, ενώ χρειάστηκε να χρησιμοποιηθούν πέντε στούντιο ειδικευμένα στα special effects. Την περίοδο που γράφονται αυτές οι γραμμές, το "Dungeons & Dragons The Movie" έχει φτάσει στην πέμπτη θέση στις εισπράξεις του σαββατοκύριακου. Το παράξενο στην υπόθεση είναι ότι ο σκηνοθέτης της ταινίας Corey Solomon είναι ένας από τους καλύτερους Dungeon Masters της Ευρώπης και όχι επαγγελματίας σκηνοθέτης! Η ταινία θα εξελιχθεί σε μία περιοχή του Forgotten Realms, η οποία έχει δημιουργηθεί από το σκηνοθέτη (δηλαδή δεν μπορείτε να τη βρείτε πουθενά στο χάρτη των Realms). Αναμείνατε νεότερα για τη συγκεκριμένη ταινία, καθώς μυρίζομαι... έκπληξη - αν όλα πάνε καλά, δηλαδή!

GAMING

Πείτε μου τώρα ότι το μακράν μεγαλύτερο χόμπι όλων δεν είναι το gaming! Εξάλλου, αν δεν υπήρχε το gaming, τότε πού θα βρισκόταν η κοινωνία μας τη σήμερον ημέρα; Τι χαρακτήρα θα είχα εγώ, αν δεν είχα λιώσει ατελείωτες ώρες στο StarCraft και τα Baldur's Gate, ποιος θα ήμουν αν δεν είχα γνωρίσει το Quake III: Arena; Αναλογιστείτε κι εσείς λοιπόν πόσο έχει συμβάλει αυτό το τρομερό χόμπι στο να γίνετε αυτό που είστε.

Αλλά τέρμα οι φλυαρίες. Το πρώτο site που φιλοξενούμε ακούει στο όνομα **www.FilePlanet.com** και είναι η απόλυτη διεύθυνση για να προμηθευτείτε οτιδήποτε νεότερο κυκλοφορεί στο χώρο των παιχνιδιών. Στο FilePlanet μπορείτε να βρείτε όλα τα τελευταία patches, ένα κάρο demos, trailers από παιχνίδια που αναμένουμε και, τέλος, όλα τα τελευταία mods που κυκλοφορούν για διάσημα παιχνίδια. Το FilePlanet ανήκει στον "όμιλο" του GameSpy (υπάρχει σχετικό αφιέρωμα στο παρόν τεύχος) και το σύνολο των αρχείων που διαθέτει ξεπερνά τα 3.000 gigabytes. Επίσης προσφέρει πολλούς εναλλακτικούς servers για γρήγορο και άνετο κατέβασμα των αρχείων που θέλετε.

Είστε λοιπόν στημένοι στο ίδιο σημείο χωρίς να ξέρετε τι να κάνετε, κάνετε load από την αρχή της πίστας και πάλι τίποτα, έχετε κολλήσει για τα καλά και δεν ξέρετε τι να κάνετε. Ενώ η λύση βρίσκεται κάτω από τη μύτη σας, δεν μπορείτε να περάσετε εκείνο το σημείο στο Χ παιχνίδι. Τι κάνετε; Οχι, δεν εγκαταλείπετε, αλλά επισκέπτεστε το site **http://www.cheaters-guild.com**, το οποίο περιέχει περισσότερα από 3.500 κόλπα για διάφορα παιχνίδια, από hints και πλήρεις λύσεις μέχρι cheats και FAQ (Frequently Asked Questions). Στο χέρι σας είναι να μην ξανακολλήσετε ποτέ... Εγώ είχα το χρέος να σας ανοίξω τους οφθαλμούς και το έκανα. Μην ξεχάσω να αναφέρω και το site **http://www.gamefaqs.com/**, το οποίο είναι εξίσου αξιόλογο και δεν ασχολείται τόσο με cheats όσο με απορίες. Το δεύτερο site που ανέφερα ενδεχομένως να μη σας λύσει όλες τις απορίες, αλλά να ρίξει λίγο φως στο πρόβλημα που τυχόν έχετε.

Κλείνοντας τη θεματολογία της παρούσας στήλης, να σας ενημερώσω για την ύπαρξη ενός τεράστιου δικτύου από fora, τα οποία βρίσκονται "υπό την επίβλεψη" του site **www.gamers.com**. Το site αυτό προσφέρει στο χρήστη τη δυνατότητα να ανοίξει το δικό του forum με συγκεκριμένη θεματολογία. Τα επιμέρους fora δεν χρειάζονται διαφορετικό username και password. Κάνετε μία φορά register και μπορείτε να γράψετε ελεύθερα σε όλα τα fora. Τα τελευταία χωρίζονται σε κατηγορίες: Role Playing Games, Action, Strategy, Simulation Hardware και πολλά άλλα. Σε κάθε γενική κατηγορία υπάρχει μία μηχανή αναζήτησης fora (!) καθώς και Top 10 για τη συγκεκριμένη κατηγορία! Κοινώς, γίνεται πανικός. Υπό την αιγίδα του συγκεκριμένου λαβύρινθου βρίσκεται και το πιο ενεργό forum των Ελλήνων Quake-άδων, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση **http://boards.gamers.com/messages/overview.asp?name=quakegr**.

Οσοι λοιπόν θέλετε να ανοίξετε το δικό σας forum ή να βρείτε κάποιο που είναι πιθανό να σας λύσει τις απορίες δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε το site: **http://boards.gamers.com**.



crypto iNet
Back
Forward
Stop
Refresh
Home
Favorites
History
Search
AutoFill
Larger
Smaller
Print
Mail
Address:
www.crypto.gr
Go
iNet
Home/Office Internet PC
intel inside
Το ΝΈΟ πρωτοποριακό PC από την crypto
με τα 10 ασύγκριτα πλεονεκτήματα επιλογής
1 Προσφέρει τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής
2 Εξασφαλίζει εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet με τα περιφερειακά της Crypto
3 Επεκτείνεται εύκολα με εξωτερικά περιφερειακά USB
4 Είναι εξοπλισμένο με τη νέα τεχνολογία ACPI & STR που το κάνει να σβήνει αυτόματα και να επανέρχεται με το πάτημα ενός πλήκτρου
5 Μικρό σε μέγεθος, με ελκυστική εμφάνιση για να προσαρμόζεται εύκολα στο χώρο σας
6 Απλό στη χρήση και φιλικό προς το περιβάλλον (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
7 Μιλάει τη γλώσσα σας, αφού όλες οι οδηγίες χρήσης του είναι στα ελληνικά
8 Διαθέτει άριστη ποιότητα υλικών που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
9 Συνδυάζει επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto
10 Προσφέρεται με 3 χρόνια εγγύηση
Βασική σύνθεση i-Net
• Chipset VIA Apollo pro 133 /694
• 64 Mb SDRAM (133 MHz)
• HDD 15Gb
• Graphics S3 TRIO 3D 8Mb AGPx2
• CD-ROM 52x
• Modem Crypto PCI Best 56k
• Sound Card AC-97 / PC-97
• Ποντίκι scroll
• Full multimedia /ηχεία 180W 3D
• 4 USB, 2 ser., 1 par., 1 game ports
• MS-Windows ME
• Δώρο 1 μήνας INTERNET
Επιλογές i-Net
• Intel Celeron 633-733 MHz
• Intel Pentium III 800-1000 MHz
• Graphics 16 - 32Mb AGPx4
• CD-RW & DVD
• Αναλογικά Modems
• ISDN TA's
• Web Cameras
• Κάρτες Δικτύου LAN
μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το i-net που ταιριάζει στις ανάγκες σας στο www.crypto.gr
ΔΩΡΕΑΝ SOFTWARE
Cordinator
StarOffice SOFTWARE
crypto
Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (01) 612 2513 fax: 612 2512 http:// www.crypto.gr
Internet zone

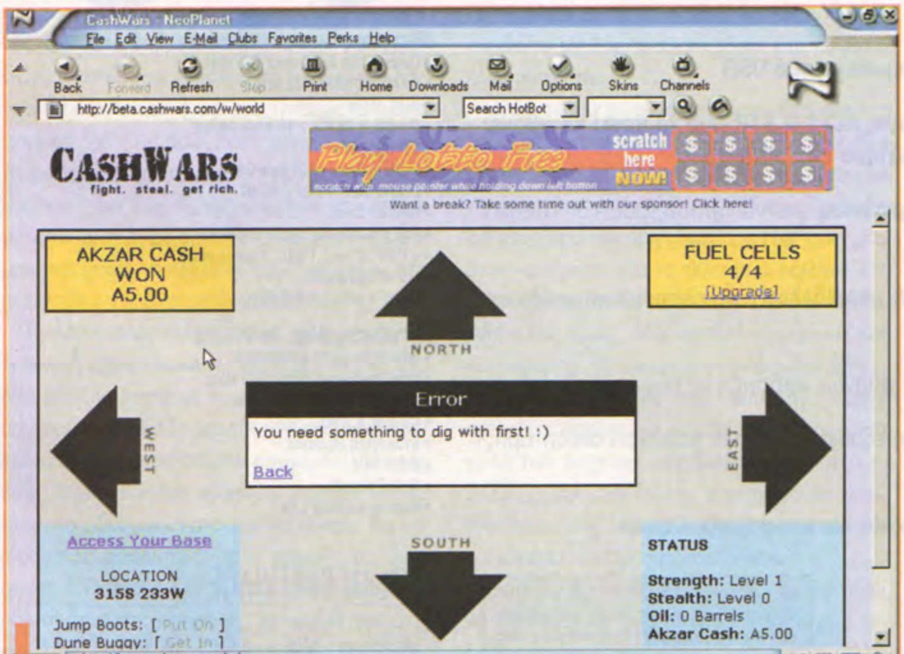
CASHWARS

It's All About The Money...

Μετά το Archmage και το Astronest, που ελπίζω ότι σας άρεσαν, έχουμε ακόμα ένα δωρεάν παιχνίδι, το οποίο μπορείτε να παίξετε αποκλειστικά από τον browser σας. Η ιδιομορφία του εν λόγω παιχνιδιού έγκειται στο ότι μπορείτε να κερδίσετε αληθινά χρήματα, για την ακρίβεια αμερικανικά δολάρια. Σας ξενίζουν όλα αυτά; Δεν θα έπρεπε, καθώς υπάρχουν δυνατές εταιρείες-χορηγοί που βοηθούν το παιχνίδι. Αρα θα παίζετε δωρεάν με μεγάλη πιθανότητα να κερδίσετε πραγματικά χρήματα! Ας δούμε όμως περί τίνος πρόκειται.

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiam@hotmail.com

Υστερα από προτροπή μερικών φίλων της στήλης, αποφάσισα να δω τι ήταν αυτό το CashWars, που μου ανέφεραν τόσο επίμονα. Διαπίστωσα ότι στην ουσία πρόκειται για ένα παιχνίδι εξερεύνησης, στο οποίο σημαντικό ρόλο παίζουν οι σπόνσορες. Δεν είναι turn based, αλλά υπάρχει περιορισμός στις κινήσεις του χαρακτήρα σας, ο οποίος περιηγείται έναν φανταστικό πλανήτη και εξερευνά βουνά με θησαυρούς, αντλεί πετρέλαιο από πηγές και, φυσικά, επιτίθεται σε αντίπαλες βάσεις για να κλέψει τα λεφτά τους. Αρκετά φλυαρήσαμε, όμως, ας περάσουμε στο ψητό.



Προσπαθώντας να σκάψω σε ένα βουνό, μη έχοντας τα απαραίτητα εργαλεία.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Οπως πάντα, το βασικότερο βήμα για να μπορέσουμε να παίξουμε ένα δωρεάν παιχνίδι στο Internet είναι να δημιουργήσουμε λογαριασμό (account). Επισκεφθείτε, λοιπόν, την αρχική σελίδα του παιχνιδιού στο http://www.cashwars.com και στο κάτω μέρος του παραθύρου θα βρείτε ένα link που σας επιτρέπει να κάνετε join στο παιχνίδι. Πατήστε το και θα μεταφερθείτε σε μία νέα σελίδα, στην οποία θα σας περιμένει μία φόρμα εγγραφής. Στο πεδίο Username πληκτρολογήστε το επιθυμητό userId και ακριβώς από κάτω το e-mail σας. Στο τρίτο και τέταρτο πεδίο πρέπει να γράψετε τον κωδικό σας, ενώ στο πέμπτο και τελευταίο πεδίο δεν χρειάζεται να συμπληρώσετε τίποτα (στην ουσία εδώ μπορείτε να βάλετε το username εκείνου που σας πρότεινε το παιχνίδι, προκειμένου αυτός να πάρει bonus. Αν θέλετε, μπορείτε να βάλετε DuMmWiaM, δηλαδή εμένα!). Εν συνεχεία πατήστε το γκρίζο πλήκτρο Continue. Καλώς εχόντων των πραγμάτων, θα εμφανιστεί ένα νέο παράθυρο με οδηγίες για το παιχνίδι, ενώ ακριβώς από κάτω θα σας προτρέπει να δώσετε κάποιο όνομα για αρχική βάση και ένα Public Greeting (δημόσιο χαιρετισμό, μέχρι 255 χαρακτήρες), ένα κείμενο δηλαδή που θα βλέπουν όσοι περνάνε από τη βάση σας. Αφού τα συμπληρώσετε, πατήστε Setup Base και θα βρεθείτε στην αρχική οθόνη της βάσης, την πρώτη δηλαδή σελίδα που θα συναντάτε κάθε φορά που θα κάνετε login στο παιχνίδι.

Η βάση σας είναι το κυριότερο σημείο στο παιχνίδι, μια και εκεί αποθηκεύονται όλα τα κέρδη σας, είτε αυτά είναι νόμιμα είτε παράνομα (δηλαδή αν τα κλέψατε), οπότε καλό θα ήταν να την προσέχετε, γιατί είναι πολλοί οι επίδοξοι ληστές. Στο παρόν άρθρο θα προσπαθήσω να καλύψω όσο το δυνατόν περισσότερο τις βασικές πτυχές του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, αν εξακολουθείτε να έχετε απορίες και ερωτηματικά, αφού κάνετε login στο παιχνίδι και βρίσκεστε στη σελίδα της βάσης σας, κάνετε κλικ στην επιλογή Support (βρίσκεται στην αριστερή μπάρα). Εκεί θα βρείτε αρκετά links που επεξηγούν το παιχνίδι από το άλφα ως το ωμέγα.

Net gaming news

Τι έχουμε εδώ; Χμ! και άλλο Massive Multiplayer On-Line RPG, που φέρει βαρύ όνομα: D&D On-Line. Η φήμη αυτή κυκλοφόρησε σε sites που ασχολούνται αποκλειστικά με το D&D ως Pen & Paper και αργότερα και σε άλλα sites για multiplayer παιχνίδια και computer RPGs! Στο team των σχεδιαστών του παιχνιδιού θα υπάρχουν μερικοί από τους πρώτους παραγωγούς του Ultima Online. Ακόμα τίποτα δεν είναι γνωστό και η όλη ιστορία καλύπτεται από πέπλο μυστηρίου.

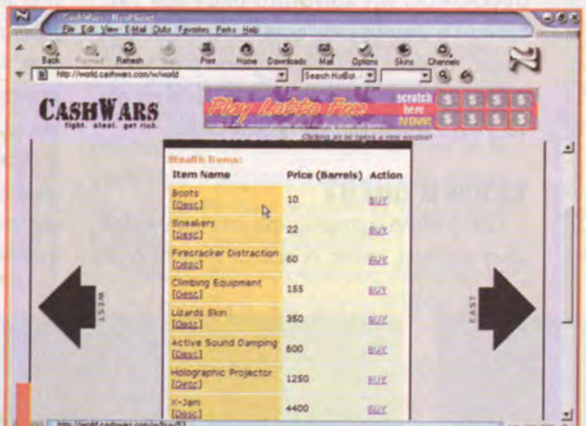
Δύο μέρες αφότου παρέδωσα το άρθρο για το Baldur's Gate II: Shadows Of Amn, με το οποίο είχε ασχοληθεί η στήλη του προηγούμενου μήνα, βγήκε η είδηση για την κυκλοφορία ενός patch για το Deus Ex το οποίο εισάγει την επιλογή Multiplayer (όπως πολύ σωστά είχα προβλέψει στο review του παιχνιδιού που είχα κάνει στο τεύχος 128, της 15ης Σεπτεμβρίου). Το patch έχει μέγεθος 35MB και μπορείτε να το κατεβάσετε από το site http://fileplanet.com/index.asp?section=560&file=52961. Ελπίζω να καταφέρουμε να το χωρέσουμε σε αυτό το CD του "PC Master" αλλιώς θα το δείτε στο επόμενο τεύχος.

Οπως είχα πει και στο προηγούμενο τεύχος, το EverQuest είναι μακράν το καλύτερο on-line RPG, με 300.000 συνδρομητές ανά μήνα! Μια τέτοια επιχείρηση, διότι περί επιχειρήσεως πρόκειται, δεν μπορεί να αφήσει όλο αυτόν το λαό που τη συντηρεί χωρίς κάτι καινούριο, κάτι νέο να ανακαλύψει. Ετσι, πρόσφατα κυκλοφόρησε ένα νέο expansion με τον τίτλο EverQuest: Scars Of Velious, το οποίο προσθέτει νέες παγωμένες εκτάσεις προς εξερεύνηση και ημιδιάφανο inventory που μπορείτε να το μετακινήσετε όπου θέλετε στην οθόνη. Η περιοχή απευθύνεται σε χαρακτήρες 30ού επιπέδου και άνω!

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ενας είναι ο στόχος και ο σκοπός σας στο CashWars: να γίνετε πιο πλούσιοι. Πώς θα το επιτύχετε; Απλώς πρέπει να εξερευνήσετε πολύ καλά τον πλανήτη στον οποίο βρίσκεστε και φυσικά να είστε κομματάκι τυχεροί. Κάθε φορά που κάνετε login, θα βρίσκεστε στη βάση σας, όπου θα υπάρχουν γενικές πληροφορίες, διάφορα νέα, αν δεχτήκατε επίθεση πρόσφατα και, τέλος, μία επιλογή Enter, η οποία θα σας μεταφέρει στην οθόνη εξερεύνησης του κόσμου - εκεί όπου θα βρείτε όλη τη δράση.

Υπάρχουν βελάκια τεσσάρων κατευθύνσεων στα άκρα της οθόνης. Κάνοντας κλικ σε ένα από αυτά ο χαρακτήρας σας μετακινείται, ανάλογα με το βελάκι που κάνατε κλικ. Κάτω αριστερά στην οθόνη υπάρχουν οι συντεταγμένες στις οποίες βρίσκεστε κάθε στιγμή για να μη χάνεστε. Καθώς λοιπόν θα απομακρύνεστε από τη βάση σας και θα ταξιδεύετε στον πλανήτη του CashWars, μπορείτε να φτάσετε σε διάφορες περιοχές. Αυτές είναι οι εξής: Βάση άλλου παίκτη (όπου μπορείτε να κάνετε Attack ή Spy), Μαγαζί (εδώ μπορείτε να αγοράσετε εξοπλισμό), Δάσος-Ερημος (δεν υπάρχουν επιλογές εδώ, απλώς προσπεράστε), Βουνό (όπου με τον κατάλληλο εξοπλισμό μπορείτε να σκάψετε και να βρείτε δώρα και λεφτά) και, τέλος, πηγές πετρελαίου (από εδώ θα αντλείτε το πετρέλαιο σε βαρέλια). Στα καταστήματα που συναντάτε θα μπορείτε να αγοράσετε εξοπλισμό για την άμυνα της βάσης σας (Fortifications), αντικείμενα που θα σας βοηθάνε να ξεγλιστράτε στις βάσεις των αντιπάλων (Stealth), προστασία βάσης (Security), επιπλέον δύναμη (Strength) και άλλα πολλά ενδιαφέροντα αντικείμενα. Ο χαρακτήρας δεν μπορεί να κινείται επ' άπειρον μέσα στον κόσμο, αφού κάθε Fuel που έχει του προσφέρει πενήντα κινήσεις. Ξεκινώντας το παιχνίδι και για αρκετό καιρό θα έχετε 4 καύσιμα (fuel), τα οποία θα σας προσφέρουν 4x50=200 κινήσεις καθημερινά. Αφού εξαντλήσετε όλα τα καύσιμά σας, πρέπει να περιμένετε μια ημέρα για να ξαναγεμίσουν. Μπορείτε επίσης να αγοράσετε και άλλα καύσιμα, κάνοντας Subscribe σε έναν από του δωροθέτες του παιχνιδιού. Οταν πέφτετε πάνω σε κάποιο μαγαζί, θα μπορείτε να αγοράζετε διάφορα αντικείμενα, πληρώνοντας σε βαρέλια πετρελαίου. Κάπως έτσι θα βελτιώσετε τόσο το χαρακτήρα σας όσο και τη βάση σας και θα μπορείτε να βρίσκετε ή να κλέβετε χρήματα (παιχνιδιού) από τις βάσεις άλλων παικτών. Τα χρήματα αυτά θα μπορείτε μία φορά το μήνα και εντός πέντε ημερών από τότε που θα σας στείλουν το σχετικό mail να τα εξαργυρώνετε σε πραγματικά δολάρια με την αναλογία (exchange rate) που θέτουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού!



Εξερευνώντας τον πλανήτη, έπεσα πάνω σε ένα κατάστημα και κάνω τα ψώνια μου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σίγουρα δεν είναι και το καλύτερο online παιχνίδι που έχει περάσει από αυτήν τη στήλη. Ωστόσο έχει κάτι που δεν είχαν όλα τα άλλα παιχνίδια: δίνει τη δυνατότητα στον παίκτη να κερδίσει αληθινά χρήματα! Θα μπορούσε κάλλιστα να χαρακτηριστεί το τηλεπαιχνίδι του μέλλοντος, μόνο που είναι πολύ πιο ενδιαφέρον, μια και υπάρχει φοβερός ανταγωνισμός, αφού (θεωρητικά) δεν υπάρχει όριο στους παίκτες που μπορούν συμμετάσχουν. Το ίδιο το παιχνίδι προτρέπει τους παίκτες να φέρνουν νέους, ενώ οι εταιρείες, βλέποντας τον κόσμο να συρρέει, δίνουν χρήματα για να διαφημιστούν μέσω αυτού. Προς το παρόν, έχουν ανοίξει account στο παιχνίδι περισσότερα από 200.000 άτομα παγκοσμίως, χωρίς αυτό να συνεπάγεται βέβαια πως παίζουν όλοι ταυτόχρονα.

Τα λέμε σε έναν μήνα, με ακόμα ένα φρέσκο, λαχταριστό on-line game. Ως τότε φροντίστε να βγάλετε κάνα φράγκο από το CashWars - τουλάχιστον να καλύψετε τα έξοδα του ΟΤΕ!



The 4th Coming

Καλή χρονιά, χρόνια πολλά, χαρούμενη χρυσή Πρωτοχρονιά (μαζί με το 3ο νησί)! Την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές το τρίτο νησί δεν έχει μπει ακόμα, αλλά σύμφωνα με τη Vircom θα είναι έτοιμο πριν από τις 24 Δεκεμβρίου, οπότε αναγκάστηκα να φορέσω τον μανδύα μου και να το παίξω μάντης Κάλχας!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Αχαιοί και Λακεδαιμόνιοι, Θράκες και Μακεδόνες... όπ μπερδεύτηκα, κάτσε να βγάλω το μανδύα μου μην πετάξω ως μάντης Κάλχας κανένα αρχαίο ρητό. Υποθέτω, λοιπόν, ότι το τρίτο νησί έχει ήδη εγκατασταθεί στον Server και όλοι οι καλοί παίκτες τρέχουν να εξερευνήσουν τις απόμερες γωνιές του Stoneheim. Πάμε να δούμε τι ενδιαφέρον υπάρχει με την ανάδυση του Stoneheim. Σίγουρα θα υπάρχουν άπειρα quests, τέρατα και dungeons. Ενα όμως είναι το στοιχείο που έχει συγκλονίσει την κοινότητα όλων των T4C Servers: η ύπαρξη ενός quest, ονόματι Seraph Quest, το οποίο αφού ολοκληρώσει ένας χαρακτήρας που πρέπει να είναι από 90 Level και πάνω, γίνεται Level 1! Καλώς ήρθατε στο...

SERAPH QUEST

Πυκνό πέπλο μυστηρίου καλύπτει τη συγκεκριμένη υπόθεση, καθώς οι πρώτοι Seraphs δημιουργήθηκαν στον Alpha Testing Server και δεν ξέρω γιατί, αλλά δεν άνοιξαν το στόμα τους να μας πουν πώς ακριβώς γίνεσαι Seraph! Ετσι, οι φήμες οργίασαν και ο καθένας έλεγε τα δικά του. Τελικά, διαβάζοντας τα διάφορα fora, κατέληξα στα εξής συμπεράσματα για το Seraph Quest:

- Θα υπάρχουν δύο διαφοροποιήσεις του quest, οι Evil Seraph και Good Seraph (δείτε τις σχετικές screenshots). Προφανώς θα είναι διαφορετικά quests και θα έχουν σχέση με το karma του χαρακτήρα, ενώ κάθε Seraph θα έχει διαφορετική εμφάνιση. Ετσι ο καλός Seraph θα μοιάζει με άγγελο, ενώ ο κακός με διαβολικό πλάσμα.
- Το quest πιθανότατα θα μπορεί να το κάνει ένας χαρακτήρας όσες φορές θέλει, αφού όμως έχει ξεπεράσει το 90ό Level.
- Τα statpoints από όπου θα ξεκινάει ο χαρακτήρας σου θα είναι 20+ (5χόσες φορές έχεις γίνει Seraph). Για παράδειγμα, την πρώτη φορά ο χαρακτήρας θα έχει σε όλα 25 (Strength, Wisdom, Agility, Intelligence, Endurance), ποσό διόλου ευκαταφρόνητο, τη δεύτερη φορά θα ξεκινάει με 30 σε όλα, την τρίτη με 35 κ.ο.κ.
- Επιπρόσθετα ως Seraph έχεις μία μόνιμη αύρα που σε κάνει Heal (σε τυχαίες στιγμές). Επίσης, επιτίθεσαι με Fireball αυτόματα σε τυχαίους αντιπάλους. Δεν γνωρίζω εάν αυτό ισχύει για ένα



Ο Evil Seraph κατή τη δημιουργία του.



Εδώ ο Good Seraph.

On-line On-line On-line On-line On-line

Οι παίκτες μας γράφουν

ΤΑΔΕ ΕΦΗ AIC

Aic, ο πρώην Chosen One του Artherk, μέγας χημικός (στην πραγματική ζωή) και με ένα παιδί. Ας δούμε τι έχει να μας πει και αυτός ο μεγάλος κύριος για το T4C. Ελπίζω, Aic, να μην πέσει στα χέρια των φίλων σου αυτό το άρθρο.

"Η παρουσία μου στο T4C ξεκινάει στις αρχές Φεβρουαρίου. Ηταν η στιγμή που κάτι άλλαξε για μένα. Δεν μπορώ να ισχυριστώ ότι αφιέρωνα πολύ χρόνο στα games μέχρι εκείνη τη στιγμή, παρόλο που πάντα μου άρεσαν. Δεν συνέβη όμως το ίδιο και με το T4C. Στο παιχνίδι αυτό έχω αφιερώσει πάρα πολύ χρόνο (εις βάρος πολλές φορές του ύπνου μου). Θα μου πείτε, γιατί; Το γιατί θα το καταλάβει μόνο όποιος ασχοληθεί με το παιχνίδι για 1-2 βδομάδες. Δεν είναι μόνο το είδος του παιχνιδιού που σε τραβάει, αλλά και η όλη παρέα και τα γεγονότα που διαδραματίζονται σε αυτό. Τι να πρωτοπεί κανείς; Οι θρησκείες, το Treasure Hunt, τα events, ενίοτε και οι διαμάχες μεταξύ των παικτών, στα πλαίσια του παιχνιδιού φυσικά.

Η παρουσία των GMs είναι, βέβαια, καθοριστική. Για κάποιους βέβαια έχει ακουστεί ότι χρηματίζονται (βλ. Sostrym), για κάποιους άλλους ότι είναι αγύριστα κεφάλια (βλ. DuMmWiaM), ενώ για κάποιους άλλους τίποτα (ακόμα). Το γεγονός είναι ότι χωρίς αυτούς θα παίζαμε άλλο παιχνίδι τόσο καιρό.

Το βασικότερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, κατά τη γνώμη μου, είναι οι θρησκείες. Είναι το στοιχείο που έδωσε στο παιχνίδι μια πιο RPG χροιά και αξίζουν συγχαρητήρια στον εμπνευστή της ιδέας (ξέρει αυτός). Μίας από αυτές, αυτής των Artherk, είχα την τύχη να ηγούμαι για αρκετά μεγάλο διάστημα. Η παρέα στον Artherk είναι κάτι παραπάνω από απίθανη. Πάντα πρόθυμοι να βοηθήσουν ο ένας τον άλλο και οποιονδήποτε άλλο έχει την ανάγκη τους. Είναι περιττό να αναφέρω ονόματα, αφού όλοι τους έχουν μερίδιο στον Artherk.

Η παρουσία ενός τέτοιου server στην Ελλάδα είναι πραγματική τύχη, όχι γιατί δεν υπάρχει lag (λέμε τώρα, αν και ξεπεράστηκε το πρόβλημα τον τελευταίο καιρό), αλλά γιατί σου δίνεται η ευκαιρία να γνωρίσεις άτομα με κοινά ενδιαφέρονται, από όλες τις ηλικίες, και να μη μείνεις πίσω από την ανωνυμία του Internet. Κλείνοντας, να επισημάνω ότι το T4C είναι ένα παιχνίδι με κοινωνικές προεκτάσεις και δεν πρέπει να μπλέκονται στη μέση προσωπικές αντιπαραθέσεις, γιατί τότε χάνει όλο το RPG στοιχείο του."

από τα δύο είδη Seraph ή και για τα δύο.

Ακόμη μία φήμη αναφέρει ότι κάθε φορά που θα γίνεσαι Seraph θα παίρνεις και 20 πόντους τους οποίους θα μπορείς να μοιράσεις σε resistances, statpoints, hit points και manna points. Δηλαδή ξοδεύοντας πόντους μπορείς να αποκτήσεις αντίσταση σε κάποιου είδους spell ή να έχεις περισσότερα hit points.

Επίσης, δεν χάνονται τα quests που έχει κάνει ο χαρακτήρας σου (όπως το Trust Quest) και θεωρητικά μπορείς να πας κατευθείαν στο δεύτερο νησί, αν νιώθεις αρκετά δυνατός.

Ενας χαρακτήρας Seraph θα έχει πρόσβαση σε περιοχές που άλλοι παίκτες δεν έχουν. Μία από αυτές ονομάζεται Colosseum, στην οποία μέσω NPC ο χαρακτήρας θα πολεμάει τέρατα που του φέρνει ο NPC, επιλεγμένα από τον ίδιο τον παίκτη! Φήμες λένε ότι το δυσκολότερο τέρας που θα μπορεί να παραγγείλει κάποιος θα δίνει σαράντα εκατομμύρια XP (εφόσον βέβαια εξολοθρευτεί)!

Προκειμένου να σκοτώσεις τον τελικό κακό του παιχνιδιού, που λέγεται P'Tang, πρέπει να γίνεις Seraph!

Επαναλαμβάνω ότι τα προαναφερόμενα δεν έχουν επιβεβαιωθεί και μπορεί στην τελική έκδοση του παιχνιδιού να γίνουν πολλές αλλαγές. Καλό κουράγιο, φίλοι μου, και να πάρετε σωστές αποφάσεις.

HALL OF FAME

	Name	Level
1	Lisa	136
2	Bladesinger	126
3	Mits1	119
4	NoOne	115
5	Dragonheart	115
6	Hellraiser	113
7	Vindicator	113
8	NoBody	112
9	Killer-Knight	112
10	Manticore	112
11	Aragorn	112
12	Speedy	111
13	Aic	111
14	Black-Trader	110
15	MIPOSimeTrelos	109
16	Soth	107
17	Siba	107
18	SerpenT	107
19	Lord Xeen	105
20	Rayne	105

Αντε και του χρόνου Level 200 όλοι :)

ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΕΙΣ

Ενόψει της άφιξης του τρίτου νησιού, θα γίνουν στον Server μας οι εξής αλλαγές και τροποποιήσεις:

Ολα τα spells που έχω δώσει σε χαρακτήρες (Events Page) θα τα πάρω πίσω επιστρέφοντας τα skillpoints και τα golds που "ξόδεψαν" γι' αυτά. Αυτό θα γίνει δύο-τρεις μέρες ΠΡΙΝ από την ανάδυση του τρίτου νησιού στον Server μας.

Τα EverQuest και HolyQuest θα παγώσουν για 10 ημέρες, ούτως ώστε να δω τα νέα Drop Rates για τα αντικείμενα και πόσο εύκολο είναι να τα βρεις.

Επίσης, πολλές από τις πωλήσεις όπλων και πανοπλιών θα φύγουν από τα EQ και τη δικαιοδοσία του GMA-Smith, αφού πλέον θα μπορείτε να τα προμηθευτείτε από το παιχνίδι. Καμία αλλαγή ή επιστροφή δεν γίνεται δεκτή. Οσοι αγοράσατε, αγοράσατε.

Τώρα, ας δούμε τι θα γίνει με το θέμα των Seraphs, οι οποίοι γενικά δεν αποτελούν πρόβλημα στο παιχνίδι. Οταν λοιπόν κάποιος γίνει Seraph, θα πρέπει να έχει υπόψη του τα εξής:

Το Training που έχει γίνει στο χαρακτήρα του δεν χάνεται, αλλά όταν φτάσει από το 80 Level και πάνω παίρνει ΑΚΡΙΒΩΣ το Training που είχε κάνει με το χαρακτήρα του όπως αυτός ήταν προτού γίνει Seraph. Ας υποθέσουμε ότι ο X χαρακτήρας είχε κάνει το εξής Training: Level 80 (1) Level 83 (4) Level 84 (3) Level 87 (2) και στο Level 90 γίνεται Seraph. Οταν φτάσει στο Level 80, θα πάρει ένα Stat, 83 (4), 84 (3) και στο 87 (2) χωρίς να χρειαστεί να (ξανα)πληρώσει. Ωστόσο δεν θα έχει το δικαίωμα να αγοράσει νέα Stats για αυτά τα Levels.

Τα Rank Up Bonus δεν χάνονται, αλλά θα δίνονται στο χαρακτήρα όταν φτάνει στο απαιτούμενο Level για το rank, χωρίς να χρειαστεί να κάνει Rank Up Tests. PC

On-line On-line On-line On-line On-line

ANIMATION ME ΤΟ FLASH 5

Tweening και Motion Guide Layers

Αν νομίζετε ότι θα ξεμπερδέψετε εύκολα με το Flash, κάνετε λάθος! Η στήλη φιλοδοξεί να ασχοληθεί με το δημοφιλές πρόγραμμα σε πολλά τεύχη ακόμα, μέχρι να σας κάνει επαγγελματίες Web animators! Χε χε, μη χαίρεστε! Το περιοδικό δεν χορηγεί πτυχία! Φροντίστε όμως να μη χάνετε τεύχη, γιατί κρατάω απουσίες, εντάξει;

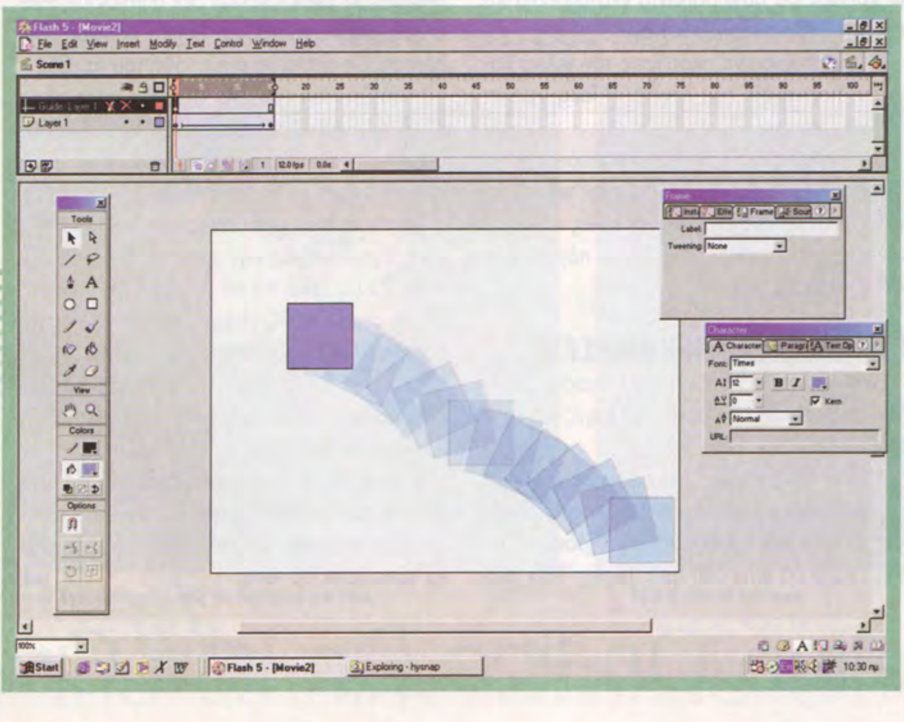
της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

Σε αυτό το τεύχος θα μιλήσουμε για το motion tweening με path. Στα δύο προηγούμενα τεύχη του περιοδικού κάναμε αναλυτική αναφορά στο shape και το motion tweening, είναι όμως καιρός να κλείσουμε το κεφάλαιο "Animation" και να περάσουμε στο "Interactivity" (στο επόμενο τεύχος). Προτού όμως συνεχίσουμε, έχω να σας πω δυο λογάκια...

MOTION GUIDES

Αν διαβάσατε τα προηγούμενα άρθρα αυτής της στήλης, σίγουρα ξέρετε πώς να κάνετε ένα αντικείμενο να κινείται ή να αλλάζει σε μέγεθος με motion και shape tweening. Σε αυτό το τεύχος θα χρησιμοποιήσετε τις γνώσεις σας για να κάνετε ένα tweened animation να κινείται προς μία συγκεκριμένη κατεύθυνση, σε ένα path δηλαδή που ορίσατε με ένα motion guide layer. Τι είναι αυτό;

Φοβάμαι πως θα σας φανούν όλα βουνό, η αλήθεια είναι όμως ότι το Flash κάνει τα πράγματα πολύ απλά για εσάς. Σε προηγούμενο τεύχος μιλήσαμε για τα Layers. Παρατηρήστε το Timeline Window. Στη δεξιά γωνία, κάτω από τα layers, θα δείτε το κουμπί Add Motion Guide, το οποίο βρίσκεται δίπλα στο Add Layer Button. Πατήστε το και θα δείτε ένα καινούριο layer στο timeline. Αυτό είναι ένα motion guide layer και είναι εύκολο να το αναγνωρίσετε, αφού μπροστά από το όνομά του γράφει "Guide". Σε αυτό το layer μπορείτε να σχεδιάσετε, για παράδειγμα, μία καμπύλη γραμμή ή όποιο άλλο σχήμα θέλετε. Εχετε μόνο υπόψη σας πως τα περιεχόμενα αυτού του layer δεν θα εμφανίζονται στο τελικό flash movie. Η γραμμή που θα φτιάξετε θα είναι η διαδρομή που θα ακολουθήσει το αντικείμενο που θέλετε και δεν υπάρχει ανάγκη να είναι visible. Ακόμα δεν καταλάβατε; Δείτε τον οδηγό που φιλοξενούμε στη συνέχεια και είμαστε σίγουροι πως δεν θα έχετε πλέον άλλες απορίες.



PROPERTIES ΣΤΟ FRAME WINDOW

Το παράθυρο θα το δείτε Frame επιλέγοντας Window-Panels-Frame από το μενού του προγράμματος ή πατώντας τα πλήκτρα Ctrl+F. Οι επιλογές που βλέπετε εκεί περιγράφονται αναλυτικά στη συνέχεια:

- **Tweening:** Εμφανίζει τις επιλογές Motion, Shape και None. Ανάλογα με τον τύπο του animation που θέλετε, διαλέγετε και την αντίστοιχη επιλογή.
- **Easing:** Με το Easing μπορείτε να κάνετε ένα αντικείμενο να κινείται πιο αργά στην αρχή ή στο τέλος του animation. Οι τιμές που μπορεί να πάρει το Easing είναι από το -100 έως το 100 (Easing in και out αντίστοιχα). Η default τιμή του Easing είναι το μηδέν.
- **Rotate:** Το αντικείμενο θα κάνει περιστροφή με τη φορά του ρολογιού (CW) ή αντίθετα από τη φορά του ρολογιού (CCW). Default επιλογή είναι η None. Επιλέξτε Auto εάν έχετε περιστρέψει το αντικείμενο σε ξεχωριστό Keyframe. Στις CW και CCW επιλογές γράψτε πόσες φορές θέλετε να περιστρέφεται το αντικείμενο στο κουτί Times.

Options: Οι υπόλοιπες επιλογές του Frame Panel είναι οι Orient to Path, Synchronize και Snap. Οταν χρησιμοποιείτε motion guides, όπως στο παράδειγμά μας, προτιμήστε να έχετε το Snap επιλεγμένο. Το ίδιο χρήσιμο είναι και το Orient to path. Χρησιμοποιήστε ένα σχήμα όπως το τετράγωνο (μη διαλέξετε κύκλο) και κάνετε preview με επιλεγμένο το Orient to path. Δείτε τη διαφορά στην κίνηση του αντικειμένου.

FRAME-BY-FRAME ANIMATION

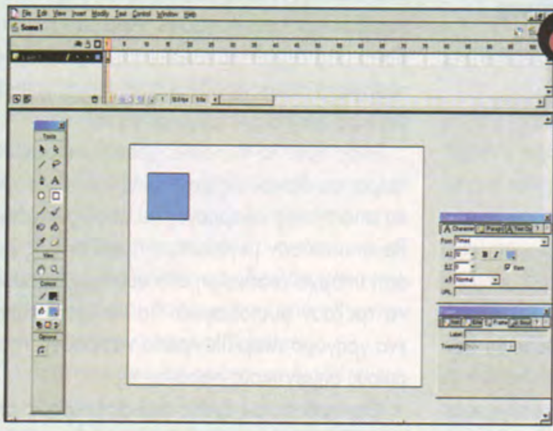
Στο τεύχος 132 είχαμε κάνει μία μικρή αναφορά στα είδη του animation στο Flash. Μιλήσαμε τότε και για το Frame-By-Frame animation. Πρόκειται για την κίνηση που δημιουργείται από διαδοχικά frames που αλλάζουν ένα προς ένα έτσι ώστε να δημιουργηθεί το τελικό αποτέλεσμα. Συνήθως θα χρησιμοποιήσετε αυτόν τον τύπο animation στο Flash σε συνδυασμό με άλλα προγράμματα, όπως το Cool 3D, κάνοντας import μία ομάδα εικόνων και τοποθετώντας τες μία προς μία στο timeline. Παρόλο που το τελικό αρχείο του Flash μεγαλώνει αρκετά σε μέγεθος, ο τύπος αυτός του animation χρησιμοποιείται πολύ συχνά εξαιτίας της ευκολίας και της αποτελεσματικότητάς του.

ANIMATION HTAN ΚΑΙ ΠΑΕΙ...

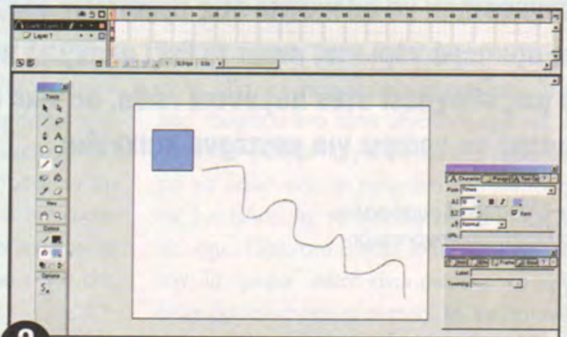
Κάπου εδώ το κεφάλαιο "Animation" τελείωσε. Στο επόμενο τεύχος θα μιλήσουμε για actions και interactivity. Μέχρι τότε θα έχουμε και αρκετές ειδήσεις για νέες κυκλοφορίες προγραμμάτων και, βέβαια, περισσότερα για το Dreamweaver 4. Ραντεβού, λοιπόν, τον άλλο μήνα. Bye!

PC

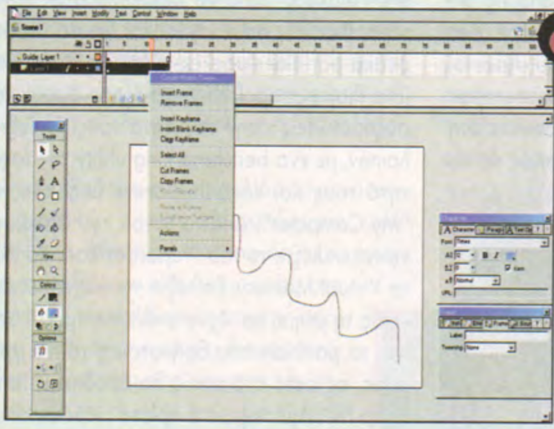
Animation με Motion Guide



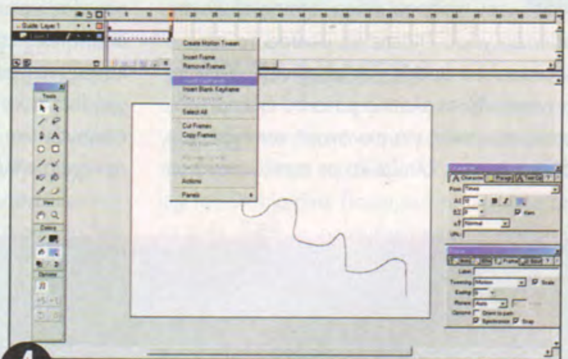
1 Χρησιμοποιήστε το Rectangle Tool (R) για να φτιάξετε ένα τετράγωνο στο Layer 1.



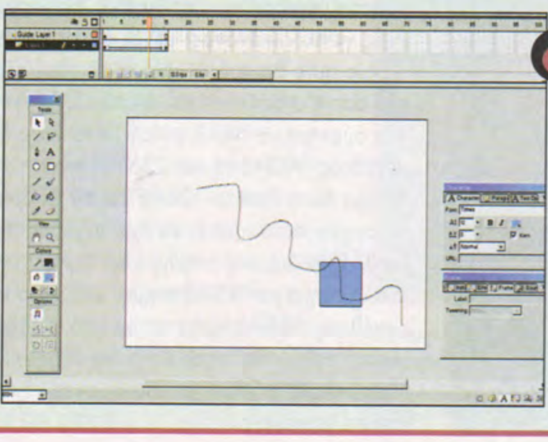
2 Πατήστε το κουμπί "Add Guide Layer" έχοντας επιλεγμένο το Layer 1. Στο Guide Layer σχεδιάστε μία γραμμή με το Pencil Tool.



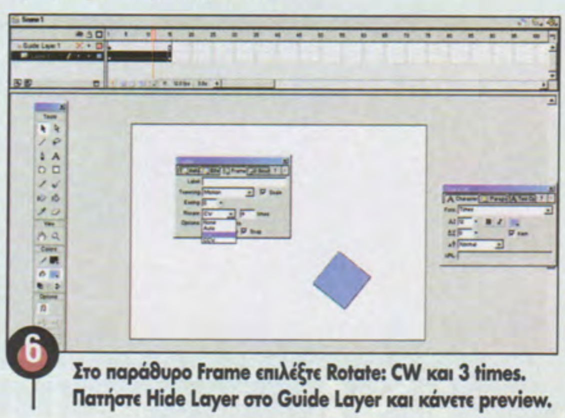
3 Πηγαίνετε στο frame 15 και κάνοντας δεξί κλικ επιλέξτε "Insert Frame" από το μενού που εμφανίζεται. Κάνετε το ίδιο και για το Layer 1.



4 Επιλέξτε το Layer 1 και κάνοντας δεξί κλικ επιλέξτε "Create Motion Tween". Με τον ίδιο τρόπο στο Frame 15 επιλέξτε "Insert Keyframe".



5 Εχοντας επιλεγμένο το frame 15, πάρτε το τετράγωνο και μετακινήστε το στο τέλος της γραμμής. Το Snap στο παράθυρο Frame πρέπει να είναι επιλεγμένο.



6 Στο παράθυρο Frame επιλέξτε Rotate: CW και 3 times. Πατήστε Hide Layer στο Guide Layer και κάνετε preview.

GAMES OPTIMIZATION

Σύγχρονα games Μέρος Β'

Κατάρα! Τι συμφορά βρήκε τη ζωή μου σαν χτύπησε το τηλέφωνο εκείνο το πρωινό του Δεκέμβρη και ο Ηλίας με κάλεσε πάλι στο καθήκον. "Το άρθρο για το 'Games Optimization' ήταν χάλια" με πληροφόρησε η γνώριμη φωνή. "Δεν κατάφερες να συμπιέσεις όλα τα παιχνίδια του PC σε δύο σελίδες και -το χειρότερο- δεν υπήρχαν πάνω από εξήντα φωτογραφίες όπως σε είχαμε διατάξει." Αναγκάστηκα να υποκύψω στις προσταγές του Αφέντη. Το μαστίγιο στο αριστερό χέρι του, αφού το δεξί ακουμπά μόνιμα στο κουμπί που θα μας οδηγήσει στην πυρηνική λήθη, με είχε καλέσει στο καθήκον. Επρεπε να γράψω για μοντέρνα παιχνίδια...

του Οδυσσέα Κουράφαλου
Darklord@compupress.gr

Οφείλω να ζητήσω συγγνώμη από όλους εσάς, τους αγαπητούς μας αναγνώστες, για το μέγεθος αυτού του άρθρου. Λόγω περιορισμών στο διαθέσιμο χώρο έπρεπε να μειώσω το αρχικό δωδεκασέλιδο άρθρο μου σε τρισέλιδο, οπότε θα αναφερθώ αναλυτικά μόνο σε ένα παιχνίδι, επιφυλασσόμενος για μια ακόμη συνέχεια στο επόμενο τεύχος. Ελπίζω να με πιστέψατε, διότι τα δύο "μεγάλα κεφάλια" του περιοδικού δεν το έχαψαν!

Το Diablo 2 είναι ένα αρκετά επιτυχημένο παιχνίδι, μα συνάμα αποτελεί μία από τις πιο απαιτητικές εφαρμογές που θα μπορούσε ποτέ κανείς να τρέξει στο μηχάνημά του. Αρκετοί χρήστες είναι ήδη γνώστες των περισσότερων επιλογών και settings που θα διαβάσετε στη συνέχεια. Αλλοι, όμως, θέλουν απλώς να το παίξουν, γεγονός που τελικά είναι δύσκολο σε ένα μετρίων επιδόσεων PC. Αν, λοιπόν, είστε ένας από τους "άτυχους" κατόχους ενός μηχανήματος κάτω των 300MHz, μη φοβάστε. Εδώ είμαστε εμείς!



ΚΟΙΝΑ ΣΗΜΕΙΑ - ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Καταρχήν θα αναφερθούμε στο κοινό σημείο που έχουν όλα τα παιχνίδια: τρέχουν στο περιβάλλον των Windows. Αρα, αν τα Windows μας έχουν ικανοποιητική ταχύτητα λειτουργίας, μακροπρόθεσμα το συγκεκριμένο γεγονός βοηθά ό,τι τρέχει σε αυτά.

Swap File: Τα Windows χρησιμοποιούν ένα τμήμα του δίσκου ως μνήμη. Με αυτόν τον τρόπο απαιτητικές εφαρμογές, οι οποίες κανονικά θα απαιτούσαν μεγαλύτερα ποσά μνήμης από όση υπάρχει διαθέσιμη στο σύστημα, μπορούν να τρέξουν φυσιολογικά. Για να έχετε, όμως, ένα γρήγορο swap file πρέπει να προσέξετε μερικούς σημαντικούς παράγοντες.

- Θα πρέπει, αν έχετε περισσότερους από έναν δίσκους, αυτό να βρίσκεται στον ταχύτερο. Φυσικά, αυτό ισχύει και για τα διαφορετικά partitions μας, αφού αν και είναι στον ίδιο δίσκο μπορεί να εμφανίζουν δραστικές αυξομειώσεις στην ταχύτητά τους. Ελέγξτε, λοιπόν, με ένα benchmarking utility την ταχύτητά τους και κατόπιν κάνετε δεξί κλικ το "My Computer". Από το μενού που θα εμφανιστεί επιλέξτε το tab Properties και από εκεί το Virtual Memory. Επιλέξτε να διαχειριστείτε εσείς τη μνήμη και όχι ο υπολογιστής και ορίστε το partition που βρήκατε ως το πιο γρήγορο, ως αυτό στο οποίο θα αποθηκεύετε το swap file. Αμέσως μετά ορίστε μικρότερο και μέγιστο μέγεθος τον ίδιο αριθμό. Εδώ ισχύει ένας γενικός κανόνας: μέχρι τα 128MB το αρχείο αυτό θα πρέπει να έχει μέγεθος περίπου όσο η μνήμη του υπολογιστή x3. Αν έχετε ένα σύστημα με 64MB μνήμης, ένα swap file μεγέθους 192MB (ή και 256MB) είναι η καλύτερη λύση. Από τα 128MB και πάνω, όμως, το αρχείο αυτό πρέπει να έχει μέγεθος όσο τα 3/4 με 4/6 της μνήμης σας. Δηλαδή, για ένα σύστημα με 192MB μνήμης ένα swap file μεγέθους 128MB κρίνεται αρκετό. Βέβαια, μερικά πολύ απαιτητικά παιχνίδια ίσως απαιτήσουν αύξησή του, μα αυτό είναι γενικά σπάνιο φαινόμενο.



Ενα από τα πιο ανθεκτικά "bosses" του ACT II. Χρειάζεται πολλή υπομονή και... πολλά healing potions!



Εδώ βλέπουμε τον Καφούρο περιτριγυρισμένο από φιλάθλους του Παναθηναϊκού, οι οποίοι μαζεύτηκαν για να του δώσουν συγχαρητήρια για το άρθρο του "FIFA 2001". Ηλία, γερά! Μη μασάς!

- Στους δίσκους μας θα πρέπει να γίνονται συχνά defrags με ένα από τα γνωστά και διαδεδομένα προγράμματα του είδους ή με το defrag των Windows που μπορείτε να βρείτε στο Start, Programs, Accessories, System Tools, Disk Defragmenter. Ετσι η ταχύτητά τους θα διατηρείται σε όσο το δυνατόν υψηλότερα επίπεδα γίνεται και δεν θα χάνονται (αμυδρά, βέβαια) ποσά χώρου από το καταραμένο φαινόμενο των Lost Clusters.
- Το σύστημά σας θα πρέπει να διαθέτει τις πιο πρόσφατες εκδόσεις των drivers μας, ώστε τα εξαρτήματα και οι κάρτες του να αποδίδουν τα μέγιστα. Αντε, μη βαριέστε! Κατεβάστε επιτέλους το νέο Live Ware της Creative και ας είναι 30MB! Μπρος στο surround ήχο τι είναι... πέντε ώρες downloading;
- Προμηθευτείτε από τη σελίδα του εκάστοτε παιχνιδιού τα τελευταία patches που είναι διαθέσιμα. Αν εξαιρέσουμε το ότι αυτά συνήθως προσθέτουν νέες λειτουργίες στα παιχνίδια, συχνά βελτιώνουν την απόδοσή τους. Είναι ορατή η διαφορά τόσο στην ποιότητα όσο και στην ταχύτητα μεταξύ της πρώτης και της τελευταίας έκδοσης του Unreal (όπου πρώτη αυτή που σας δόθηκε με το CD του παιχνιδιού και τελευταία αυτή στην οποία έχετε προσθέσει το πιο νέο διαθέσιμο patch). Επίσης, για παιχνίδια όπως το Unreal, τα patches συνήθως αυξάνουν σημαντικά και τις on-line επιδόσεις ενός παιχνιδιού, ενώ μπορεί να συναντάτε και ασυμβατότητες μεταξύ της δικής σας έκδοσης και εκείνης του ατόμου με το οποίο προσπαθείτε να παίξετε διπλό. Η κατατρόπωσή του δεν είναι ένας επιπλέον λόγος να κατεβάσετε ένα patch;

DIABLO II: ΕΙΝΑΙ ΘΕΜΑ ΧΩΡΟΥ

Το Diablo 2 είναι ένας τίτλος με ιδιαίτερα μεγάλες απαιτήσεις. Λόγω της περίεργης χρήσης του hardware, φροντίστε να έχετε προμηθευτεί τους τελευταίους drivers τόσο για την κάρτα γραφικών σας όσο και για την κάρτα ήχου σας. Ετσι, θα ξέρετε πως αν κολλάει το παιχνίδι, θα φταίει οτιδήποτε άλλο εκτός από αυτούς τους δύο παράγοντες.

Το μέγεθος του installation στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ένας ιδιαίτερα καθοριστικός παράγοντας του τομέα "ταχύτητα". Το setup του σας επιτρέπει να διαλέξετε τρία πιθανά μεγέθη: το normal που περιέχει όλα τα απαιτούμενα αρχεία για ένα κανονικό single player game και καταλαμβάνει γύρω στα 650MB, το multiplayer που "τρώει" 950MB για να προσθέσει μερικά επιπλέον χαρακτηριστικά για τις πίστες (έξτρα γραφικά και τις απαιτούμενες ρουτίνες για multiplayer) και το τεράστιο full install που όντας αδηφάγο καταλαμβάνει 1,5GB! Φυσικά, θα συνιστούσα το full install, αλλά... θα μου πετούσατε πέτρες. Ποιος "τρελός" θυσιάζει ένα τόσο μεγάλο τμήμα του δίσκου του για ένα παιχνίδι; Στον ίδιο χώρο μπορεί να βάλει όλα τα παιχνίδια της Sierra και της LucasArts. Αχ, το Monkey Island 1 που λέτε... εχμ... Πίσω στο Diablo II. Τι μας μένει, λοιπόν; Το "μικρό" install είναι απελπιστικά αργό όταν φορτώνονται οι πίστες. Το multiplayer, από την άλλη, μάλλον ονομάζεται παραπλανητικά multiplayer, αφού θα μπορούσε κάλλιστα να θεωρηθεί το "non-movie full install" του παιχνιδιού. Επιχειρήστε αυτό συνενώς.



Αν ασχοληθείτε με το multiplayer του Diablo, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το δεύτερο τύπο εγκατάστασης, όπως φαίνεται στην εικόνα. Το Full Install δεν θα χρειαστεί, εκτός και αν έχετε κάποια MB από το δίσκο σας για πέταμα...

ΤΙ API ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΩ;

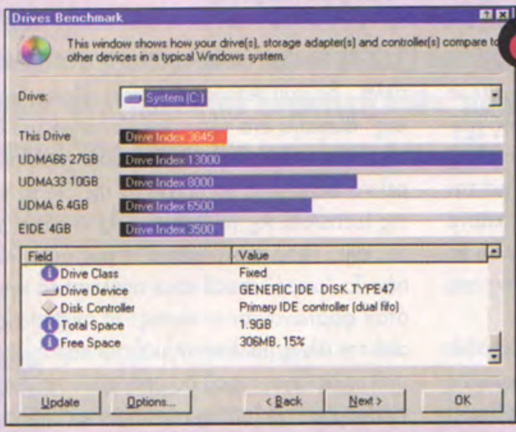
Το Diablo II δίνει επιλογή μεταξύ τριών API γραφικών: του "κανονικού" software renderer, του Direct 3D και του Glide. Το software rendering του Diablo είναι θεωρητικά το πιο αργό από τα τρία, διότι με ορισμένες κάρτες γραφικών αποδίδει καλύτερα από το Direct 3D. Επίσης, είναι το λιγότερο εντυπωσιακό, αλλά τουλάχιστον επιτρέπει σε έναν μεγάλο αριθμό χρηστών να χαρούν αυτό το εξαιρετικό παιχνίδι. Το Direct 3D δεν ήταν στα αρχικά σχέδια της εταιρείας και προστέθηκε προς το τέλος. Αποτελεί μεταφορά μερικών ρουτινών του Glide σε περιβάλλον DirectX, ώστε κάρτες που έχουν 3D επιτάχυνση αλλά δεν είναι βασισμένες σε chip της 3dfx να μπορούν να κερδίσουν απόδοση σε σχέση με το κανονικό software rendering. Το πρόβλημα είναι πως επειδή στην ουσία αποτελεί "προσθήκη" της εταιρείας στο Diablo II, μερικές φορές μπορεί να εμφανίζει κολλήματα ή να αποδίδει χειρότερα και από το software renderer. Τέλος, το Glide αποτελεί αναμφισβήτητα την καλύτερη επιλογή και έτσι δίνει ένα σημαντικό πλεονέκτημα στους κατόχους μίας

Voodoo, οι οποίοι τώρα πια έχουν αποδεδειγμένα ένα παιχνίδι που αποδίδει καλύτερα στη Voodoo τους από ό,τι σε μία GeForce.

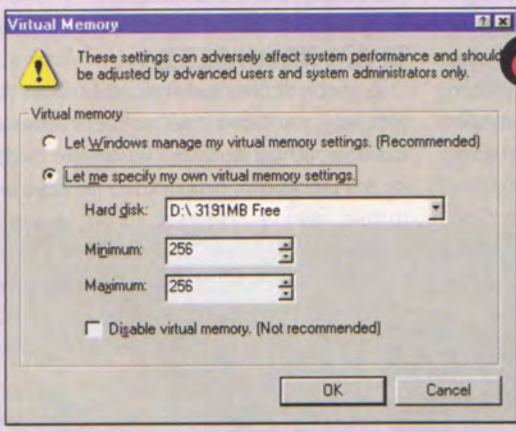
ΕΣΩΤΕΡΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ & DEFRAG

Ο ήχος, όπως θα ξέρουν και οι φανατικοί των θρίλερ, είναι ένα από τα κυριότερα σημεία μίας πλασματικής εμπειρίας, είτε αυτή είναι μία ταινία είτε ένα παιχνίδι. Το Diablo II είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια που κάνουν τόσο καλή χρήση του ήχου και σίγουρα βρίσκεται "εκεί ψηλά στην κορυφή", μαζί με το Thief, το System Shock και το έξοχο Half-Life. Το πρόβλημα είναι πως οι 3D ηχητικές δυνατότητες του Diablo περιορίζονται σε συστήματα που διαθέτουν SoundBlaster Live. Αν, λοιπόν, δεν έχετε τέτοια κάρτα, καλύτερα να απενεργοποιήσετε τη συγκεκριμένη επιλογή, όπως επίσης εάν έχετε μία Live, αλλά το παιχνίδι κινείται με ταχύτητες... χελώνας. Οι ηχητικές υποεπιλογές που εμφανίζονται στο παιχνίδι ελέγχουν τον τρόπο με τον οποίο θα ακούγεται ο ήχος και -για μαντέψτε...- ναι, έχουν όλες επιπτώσεις στην ταχύτητα του παιχνιδιού! Απενεργοποιήστε τες όλες, λοιπόν, ακόμη και την ομιλία των χαρακτήρων, αν το παιχνίδι επιεικώς σέρνεται. Το ίδιο ισχύει και για τις εσωτερικές επιλογές γραφικών. Τέλος, επειδή το Diablo αποθηκεύει αρχεία στο δίσκο, χρησιμοποιεί αρκετή Virtual Memory (swap file) και έχει από πάνω και τα saves, καλό είναι αν παίζετε αρκετά συχνά και για μεγάλα διαστήματα να μειώσετε τη χρονική απόσταση μεταξύ των defrags σας και από μήνα ή εβδομάδα να κάνετε ένα defrag κάθε δυο-τρεις μέρες. Θα συνεχίσουμε όμως στο επόμενο τεύχος. PC

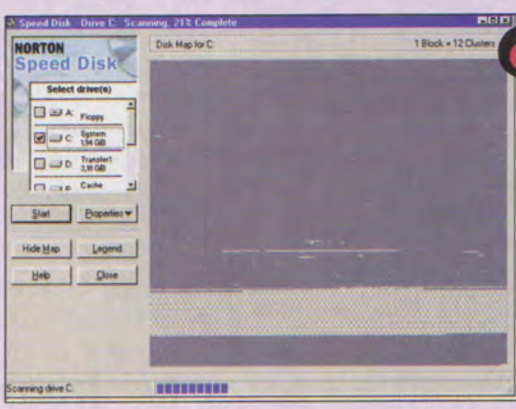
Οδηγίες για γρήγορο gaming



1 Χρησιμοποιήστε ένα benchmark utility για να βρείτε τον πιο γρήγορο δίσκο του συστήματός σας. Εμείς χρησιμοποιήσαμε τα Sisoft SANDRA utilities.



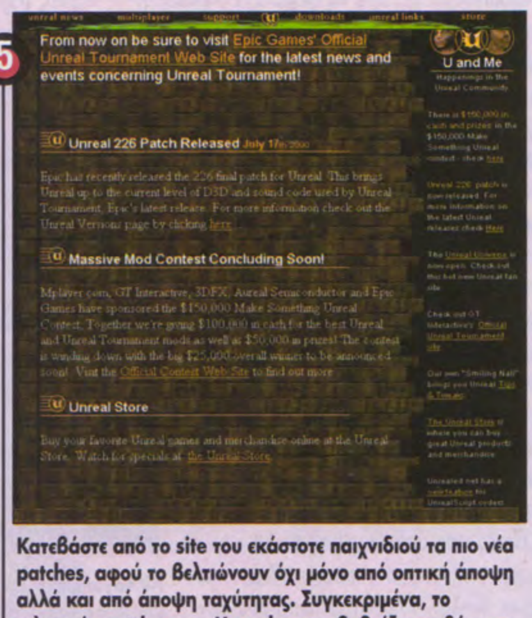
2 Ορίστε το δίσκο που αποδείχθηκε πιο γρήγορος από τους άλλους ως το σημείο στο οποίο τα Windows θα διατηρούν το swap file τους.



3 Κάνετε defrag προτού περάσετε ένα νέο παιχνίδι, καθώς και κάθε δυο-τρεις μέρες σκληρού παιχνιδιού, αφού τα προσωρινά αρχεία και τα saves καταπονούν και αποσυντονίζουν τη δομή του δίσκου.



4 Κατεβάστε τους πιο νέους διαθέσιμους drivers για τις συσκευές του συστήματός σας. Ενα καλό site με πολλούς drivers διαθέσιμους είναι το Driverguide (www.driverguide.com).



5 Κατεβάστε από το site του εκάστοτε παιχνιδιού τα πιο νέα patches, αφού τα βελτιώνουν όχι μόνο από οπτική άποψη αλλά και από άποψη ταχύτητας. Συγκεκριμένα, το τελευταίο patch για το Unreal το αναβαθμίζει σχεδόν στο επίπεδο του Unreal Tournament.

How to

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

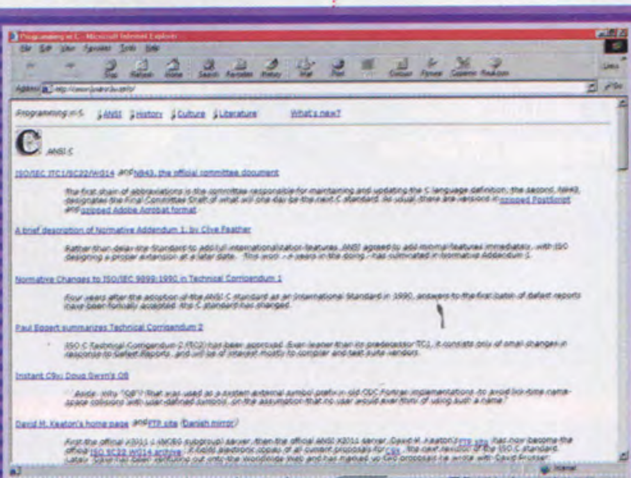
του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

Οπως είχαμε γράψει στο προηγούμενο τεύχος, συνεχίζουμε με μία ρουτίνα για το θέμα "C Interrupt Handling & Mouse Control", η οποία λόγω χώρου δεν είχε καταγραφεί.

Η ρουτίνα που ακολουθεί είναι η "καρδιά" του ελέγχου των interrupts.

```
TITLE    LC Interrupt trap
routine
NAME     LCINT
INCLUDE DOS.MAC
DOS_INT          EQU 24H
; int προς αντικατάσταση

WRITE_INT EQU 25H
; DOS εγγραφή int vector
READ_INT EQU 35H
; DOS ανάγνωση int vector
XREG STRUC
REG_AX  DW ?
; registers γενικής χρήσης
REG_BX DW ?
REG_CX DW ?
REG_DX DW ?
REG_SI DW ?
REG_DI DW ?
XREG ENDS
SREGS STRUC
REG_ES DW ?
; segment registers
REG_CS DW ?
REG_SS DW ?
REG_DS DW ?
SREGS ENDS
DSEG
INT_REGS XREG <> ;
αποθήκευση των regs. Στο χρόνο
του int
INT_SEGREGS SREGS
<> ; αποθήκευση των saved seg.
regs.
EXTRN _TOP:WORD
ENDDS
EXTRN    INTTIME:NEAR
; εδώ μπαίνει η ρουτίνα μας
PSEG
;;
; interrupt time data storage
;;
C_ENVIRONMENT_DS DW ?
; γεμίζει με την int init και
C_ENVIRONMENT_ES DW ?
; επαναπροσδιορίζει το
περιβάλλον της C
C_ENVIRONMENT_SS DW ?
C_ENVIRONMENT_SP DW ?
INT_TIME_ES DW ?
INT_TIME_DSDW ?          ;
πρόχειρη αποθήκευση του DS
στο χρόνο του int INT_TIME_SI
DW ? ; πρόχειρη αποθήκευση
του SI στο χρόνο του int
INT_TIME_BP DW ?
INT_TIME_SP DW ?
RETURN_VALUE     DW ?
; επιστροφή τιμής από τη
ρουτίνα της C
DOS_SERVICE DD ?
; η διεύθυνση της ρουτίνας του
DOS
INT_TWOONE DD ?
; η παλιά INT 21 vector
INT_IN_PROGRESS DB ?
IF LPROG
LC_SERVICE_INT PROC
FAR
ELSE
LC_SERVICE_INT PROC
NEAR
ENDIF
MOV
CS:INT_IN_PROGRESS,1
MOV CS:INT_TIME_ES,ES ;
αποθήκευση της ES
MOV CS:INT_TIME_DS,DS ;
αποθήκευση της DS
MOV CS:INT_TIME_SI,SI ;
αποθήκευση της SI
MOV CS:INT_TIME_BP,BP ;
αποθήκευση της BP
MOVCS:INT_TIME_SP,SP ;
αποθήκευση της SP
MOV
DS,CS:C_ENVIRONMENT_DS ;
καθορισμός του περιβάλλοντος
της C
MOV SI,OFFSET INT_REGS
MOV DS:[SI].REG_AX,AX ;
αποθήκευση των γενικού
σκοπού regs
MOV DS:[SI].REG_BX,BX
MOV DS:[SI].REG_CX,CX
MOV DS:[SI].REG_DX,DX
MOV DS:[SI].REG_DI,DI
MOV AX,CS:INT_TIME_SI ;
νέα εγγραφή στον SI
MOV DS:[SI].REG_SI,AX
MOV SI,OFFSET INT_SEGREGS
MOV AX,CS:INT_TIME_ES ; νέα
εγγραφή στον ES
MOV DS:[SI].REG_ES,AX
MOV DS:[SI].REG_SS,SS
MOV AX,CS:INT_TIME_DS ; νέα
εγγραφή στον DS
MOV DS:[SI].REG_DS,AX
MOV
ES,CS:C_ENVIRONMENT_ES
MOV
SS,CS:C_ENVIRONMENT_SS
MOV
SP,CS:C_ENVIRONMENT_SP
CALL INTTIME  ; κλήση της
ρουτίνας
MOV
CS:RETURN_VALUE,AX ;
αποθήκευση της τιμής
επιστροφής
XOR AX,AX
MOV SI,OFFSET INT_REGS
MOV AX,DS:[SI].REG_SI
MOV CS:INT_TIME_SI,AX
MOV AX,DS:[SI].REG_AX
MOV BX,DS:[SI].REG_BX
MOV CX,DS:[SI].REG_CX
MOV DX,DS:[SI].REG_DX
MOV DI,DS:[SI].REG_DI
MOV SI,OFFSET INT_SEGREGS
MOV ES,DS:[SI].REG_DS
MOV CS:INT_TIME_DS,ES
MOV ES,DS:[SI].REG_ES
MOV SS,DS:[SI].REG_SS
MOV SI,CS:INT_TIME_SI
MOV DS,CS:INT_TIME_DS
MOV BP,CS:INT_TIME_BP
MOV SP,CS:INT_TIME_SP
MOV
CS:INT_IN_PROGRESS,0
MOV
AX,CS:RETURN_VALUE
IRET
LC_SERVICE_INT ENDP
PUBLIC INT_INIT
IF LPROG
INT_INIT PROC FAR
ELSE
INT_INIT PROC NEAR
ENDIF
PUSH DS ; αποθήκευση των seg
regs
PUSH ES
MOV
```



Στο www.lysator.liu.se, θα βρείτε πολλές χρήσιμες πληροφορίες για τον προγραμματισμό σε γλώσσα C.

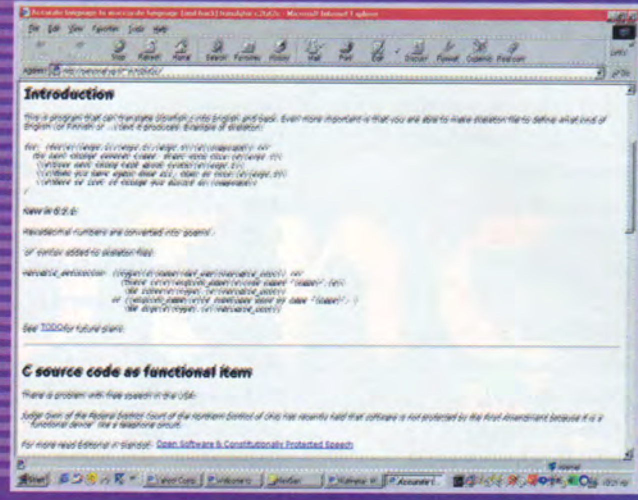
```
CS:C_ENVIRONMENT_DS,DS ;
αποθήκευση του περιβάλλοντος
MOV
CS:C_ENVIRONMENT_ES,ES
MOV
CS:C_ENVIRONMENT_SS,SS
MOV AX,_TOP
SUB AX,400H; δημιουργία 1024
byte stack
MOV
CS:C_ENVIRONMENT_SP,AX
MOV AH,READ_INT
MOV AL,DOS_INT
INT 21H
MOV WORD PTR
CS:DOS_SERVICE+2,ES
MOV WORD PTR
CS:DOS_SERVICE,BX
LEA DX,LC_SERVICE_INT
PUSH CS
POP DS
MOV AH,WRITE_INT
MOV AL,DOS_INT
INT 21H
POP ES
POP DS
RET
INT_INIT ENDP
PUBLIC INT_TERM
IF LPROG
INT_TERM PROC FAR
ELSE
INT_TERM PROC    NEAR
ENDIF
PUSH DS
MOV DS,WORD PTR
CS:DOS_SERVICE+2
MOV DX,WORD PTR
CS:DOS_SERVICE
MOV AH,WRITE_INT
MOV AL,DOS_INT
INT 21H
POP DS
RET
INT_TERM ENDP
ENDPS
END
```

COUNTRY CODE & SETTINGS

Αγαπητό περιοδικό, Είμαι εδώ και αρκετά χρόνια φανατικός αναγνώστης σου και πρέπει να πω ότι όσο περνά ο χρόνος σε βρίσκω όλο και πιο βελτιωμένο. Πραγματικά αξίζουν συγχαρητήρια σε όσους δουλεύουν εκεί. Ασχολούμαι με την Pascal για Windows και έχω το εξής πρόβλημα: Θέλω να φτιάξω ένα πρόγραμμα που να μπορεί να διαβάσει το country code καθώς και τα settings του. Θα μπορούσατε μήπως να με βοηθήσετε;

Φιλικά,
Περικλής Γιαννίδης

Φίλε μας, ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και σε διαβεβαιώνουμε ότι προσπαθούμε πάντα για το καλύτερο. Το listing που ακολουθεί, το οποίο πρέπει να σώσεις ως wintl.pas, θα σε εξυπηρετήσει.



Εδώ θα βρείτε κάποιες έτοιμες ρουτίνες, καθώς και tips.

Το CountryCode επιστρέφει έναν κωδικό αναγνώρισης για κάθε χώρα, όπως αυτές ακολουθούν:

$001 : US
$002 : Canadien-French
$003 : Latin America
$01F : Netherlands
$020 : Belgium
$021 : France
$022 : Spain
$024 : Hungary
$026 : Yugoslavia
$027 : Italy
$029 : Switzerland
$02A : Tjekia (Czechoslovakia)
$02B : Austria
$02C : UK
$02D : Denmark
$02E : Sweden
$02F : Norway
$030 : Poland
$031 : Germany
$037 : Brazil
$03D : International English (Australia in DR-DOS 5)
$051 : Japan
$052 : Korea
$056 : China
$058 : Taiwan
$05A : Turkey
$15F : Portugal
$162 : Iceland
$166 : Finland
$311 : Middle East/Saudi Arabia
$3CC : Israel

Το DateFormat επιστρέφει έναν κωδικό για τον τύπο ημερομηνίας όπως εμφανίζεται:

0 : US (mm-dd-yy)
1 : Europe (dd-mm-yy)
2 : Japan (yy-mm-dd)

Το TimeFormat επιστρέφει έναν κωδικό για τον τύπο της ώρας όπως εμφανίζεται:

0 : 12h clock
1 : 24h clock

Το DateSeparator επιστρέφει έναν χαρακτήρα για τον τύπο διαχωρισμού της ημέρας
π.χ. "-" (dd-mm-yy) ή "/" (dd/mm/yy)

Το TimeSeparator επιστρέφει έναν χαρακτήρα για τον τύπο διαχωρισμού της ώρας
π.χ. "." (hh.mm.ss) ή ":" (hh:mm:ss)

Το CurrencySymbol επιστρέφει ένα σύμβολο για τον τύπο της νομισματικής μονάδας.

Το ThousandSeparator επιστρέφει έναν χαρακτήρα για τον τύπο διαχωρισμού των χιλιάδων
π.χ. "," (1,000) ή "." (1.000)

Το DecimalSeparator επιστρέφει έναν χαρακτήρα για τον τύπο διαχωρισμού των δεκαδικών
π.χ. "," (7,5) ή "." (7.5)

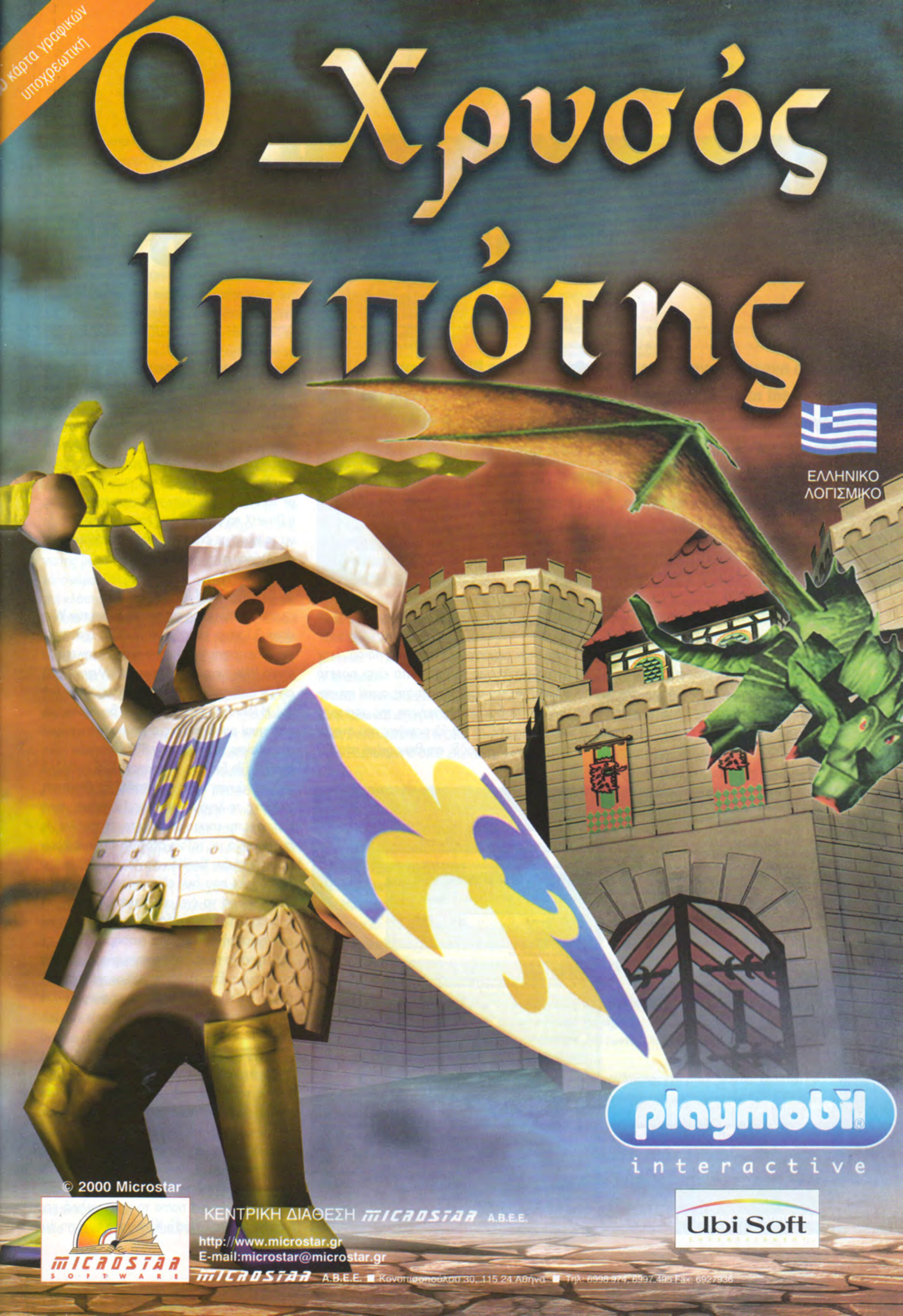
Το DigitsAfterDecimal επιστρέφει έναν αριθμό για τα δεκαδικά ψηφία της νομισματικής μονάδας.

```
Unit WIntl;
Interface
Type
CountryInfoRec = Record
CountryCode : Word;
DateFormat : Word;
TimeFormat : Word;
DateSeparator : Array[0..1] Of
Char;
TimeSeparator : Array[0..1] Of
Char;
CurrencySymbol : Array[0..3]
Of Char;
ThousandSeparator :
Array[0..1] Of Char;
DecimalSeparator : Array[0..1]
Of Char;
DigitsAfterDecimal : Byte;
End;
Type
TSource = (DOS, WIN);
Procedure
GetDOSCountryInfo(Var CIR :
CountryInfoRec);
Procedure
GetWinCountryInfo(Var CIR :
CountryInfoRec);
Function CountryAsString(Code
: Word; Source : TSource) :
PChar;
Implementation
Uses
WinProcs, WinDOS, Strings;
Procedure
GetDosCountryInfo(Var CIR :
CountryInfoRec);
Var
Regs : TRegisters;
CountryInfo : Array[0..33] Of
Byte;
I : Integer;
```

```
Begin
With Regs Do
Begin
AX := $3800;
DX := Ofs(CountryInfo);
DS := Seg(CountryInfo);
MsDos(Regs);
CIR.CountryCode := BX;
End;
With CIR Do
Begin
DateFormat :=
Word(CountryInfo[1]) Shl 8 +
CountryInfo[0];
DateSeparator[0] :=
Char(CountryInfo[11]);
If (CountryInfo[17] And $01) =
$00 Then
TimeFormat := 0
Else
TimeFormat := 1;
TimeSeparator[0] :=
Char(CountryInfo[13]);
For I := 0 To 3 Do
CurrencySymbol[I] :=
Char(CountryInfo[2+I]);
ThousandSeparator[0] :=
Char(CountryInfo[7]);
DecimalSeparator[0] :=
Char(CountryInfo[9]);
DigitsAfterDecimal :=
CountryInfo[16];
End;
End;
Procedure
GetWinCountryInfo(Var CIR :
CountryInfoRec);
Var
Return : Integer;
Begin
With CIR Do
Begin
CountryCode :=
GetProfileInt('intl','iCountry',1);
DateFormat :=
GetProfileInt('intl','iDate',0);
TimeFormat :=
GetProfileInt('intl','iTime',0);
Return :=
GetProfileString('intl','sDate','/',
DateSeparator,2);
Return :=
GetProfileString('intl','sTime',':',
TimeSeparator,2);
Return :=
GetProfileString('intl','sCurrenc
y', '$', CurrencySymbol, 4);
Return := GetProfileString('intl',
'sThousand', ',',
ThousandSeparator, 2);
Return := GetProfileString('intl',
'sDecimal', '.',
DecimalSeparator, 2);
DigitsAfterDecimal :=
GetProfileInt('intl', 'iDigits', 2);
End;
End;
Function CountryAsString(Code
: Word; Source : TSource) :
PChar;
Var
S : Array[0..47] Of Char;
Return : Integer;
Begin
If Source = WIN Then
Begin
Return := GetProfileString('intl',
'sCountry', 'International
English', S, 48);
CountryAsString := S;
End
Else
Case Code Of
$001 : CountryAsString := 'US';
$002 : CountryAsString :=
'Canadien-French';
$003 : CountryAsString :=
'Latin America';
$01F : CountryAsString :=
'Netherlands';
$020 : CountryAsString :=
'Belgium';
$021 : CountryAsString :=
'France';
$022 : CountryAsString :=
'Spain';
$024 : CountryAsString :=
'Hungary';
$026 : CountryAsString :=
'Yugoslavia';
$027 : CountryAsString :=
'Italy';
$029 : CountryAsString :=
'Switzerland';
$02A : CountryAsString :=
'Tjekia'; {What used to be
Czechoslovakia}
$02B : CountryAsString :=
'Austria';
$02C : CountryAsString := 'UK';
$02D : CountryAsString :=
'Denmark';
$02E : CountryAsString :=
'Sweden';
$02F : CountryAsString :=
'Norway';
$030 : CountryAsString :=
'Poland';
$031 : CountryAsString :=
'Germany';
$037 : CountryAsString :=
'Brazil';
$03D : CountryAsString :=
'International English';
{Australia in DR-DOS 5}
$051 : CountryAsString :=
'Japan';
$052 : CountryAsString :=
'Korea';
$056 : CountryAsString :=
'China';
$058 : CountryAsString :=
'Taiwan';
$05A : CountryAsString :=
'Turkey';
$15F : CountryAsString :=
'Portugal';
$162 : CountryAsString :=
'Iceland';
$166 : CountryAsString :=
'Finland';
$311 : CountryAsString :=
'Middle East/Saudi Arabia';
$3CC : CountryAsString :=
'Israel';
Else
CountryAsString := 'Unknown';
End;
End;
End.
```

Το listing που ακολουθεί είναι ένα παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη wintl.pas

```
Uses
WIntl, WinCRT;
Var
CIR1, CIR2 : CountryInfoRec;
Begin
{Get the country information
from DOS}
GetDOSCountryInfo(CIR1);
{Display the information
obtained in the CountryInfoRec}
With CIR1 Do
Begin
WriteLn('DOS reports this
country info —> ');
Write('Current country code is :
',CountryCode);
WriteLn('
(',CountryAsString(CountryCod
e,DOS),')');
WriteLn('Date format code is :
',DateFormat,' (0=US, 1=Europe,
2=Japan)');
WriteLn('Date uses separator :
',DateSeparator);
WriteLn('Time format code is :
',TimeFormat,' (0=12h,
1=24h)');
WriteLn('Time uses separator :
',TimeSeparator);
WriteLn('Currency symbol is :
',CurrencySymbol);
WriteLn('Thousand separator is
: ',ThousandSeparator);
WriteLn('Decimal separator is :
',DecimalSeparator);
WriteLn('Digits after decimal in
currency :
',DigitsAfterDecimal);
WriteLn;
End;
{Get the country information
from Windows}
GetWinCountryInfo(CIR2);
{Display the information
obtained in the CountryInfoRec}
With CIR2 Do
Begin
WriteLn('Windows reports this
country info —> ');
Write('Current country code is :
',CountryCode);
WriteLn('
(',CountryAsString(CountryCod
e,WIN),')');
WriteLn('Date format code is :
',DateFormat,' (0=US, 1=Europe,
2=Japan)');
WriteLn('Date uses separator :
',DateSeparator);
WriteLn('Time format code is :
',TimeFormat,' (0=12h,
1=24h)');
WriteLn('Time uses separator :
',TimeSeparator);
WriteLn('Currency symbol is :
',CurrencySymbol);
WriteLn('Thousand separator is
: ',ThousandSeparator);
WriteLn('Decimal separator is :
',DecimalSeparator);
WriteLn('Digits after decimal in
currency :
',DigitsAfterDecimal);
WriteLn;
End;
End.
```


κάρτα γραφικών υποχρεωτική
Ο Χρυσός Ιππότης
ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ
playmobil
interactive
© 2000 Microstar
MICROSTAR SOFTWARE
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ MICROSTAR A.B.E.E.
http://www.microstar.gr
E-mail:microstar@microstar.gr
MICROSTAR A.B.E.E.
Ubi Soft

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

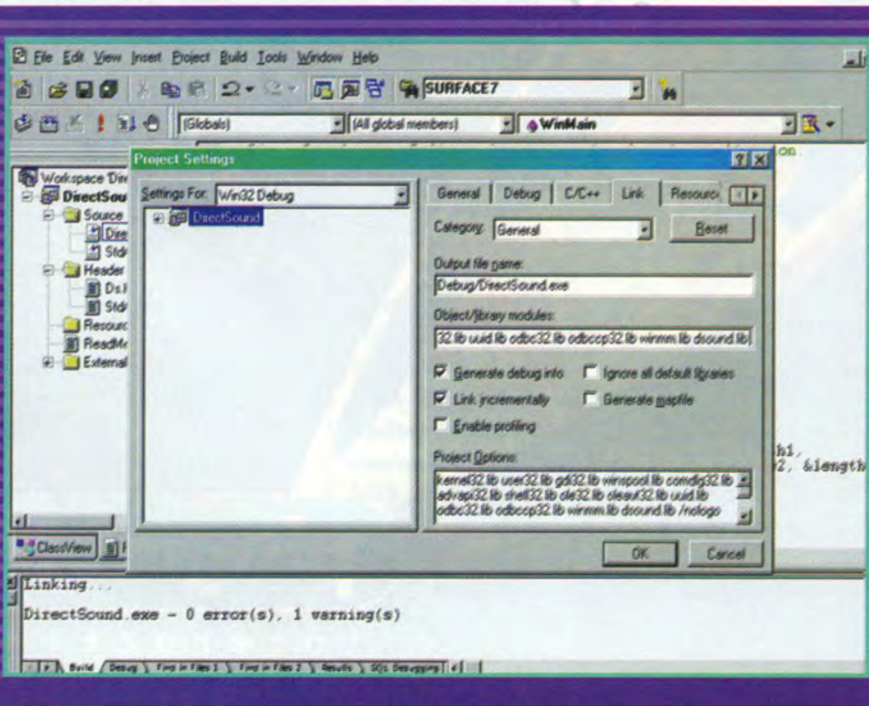
Στο CD του "PC Master" θα βρείτε την τελευταία έκδοση του Direct Sound.

DIRECTX και ήχος - Αρχισαν τα όργανα!

Στα δύο προηγούμενα άρθρα ασχοληθήκαμε με το Direct Draw Component του DirectX πακέτου. Γνωρίσαμε τα βασικά στοιχεία του προγραμματισμού που αφορά στο σκέλος των γραφικών ενός παιχνιδιού. Ενα παιχνίδι, όμως, δεν είναι μόνο εικόνα και animation. Ο ήχος παίζει σημαντικό ρόλο στη δημιουργία ατμόσφαιρας και στο ρεαλισμό ενός computer game. Επειτα από "λαϊκή" απαίτηση, λοιπόν, η στήλη "Programming" συνεχίζει το ταξίδι της στο χώρο του game developing με μία εισαγωγή στον κόσμο των ηχητικών εφέ.

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Σε κάθε computer game ο ήχος συνήθως έχει δύο διαφορετικούς ρόλους. Αλλοτε παίρνει τη μορφή soundtrack και απλώς αναπαράγει ένα μουσικό θέμα κι άλλοτε έχει τη μορφή ηχητικού εφέ, προσπαθώντας να προσδώσει ένα επιπλέον στοιχείο στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Στην πρώτη περίπτωση τα πράγματα είναι αρκετά εύκολα για τον προγραμματιστή, αρκεί να υιοθετήσει τη δοκιμασμένη λύση της μουσικής απευθείας από το CD. Οι ρουτίνες που αναπαράγουν ένα τραγούδι αποθηκευμένο στο CD του παιχνιδιού είναι αρκετά απλές και εύχρηστες (ενδεχομένως να ασχοληθούμε σε κάποιο άλλο τεύχος μαζί τους). Στην περίπτωση που προσπαθούμε να προγραμματίσουμε τα ηχητικά εφέ, όμως, τα πράγματα αλλάζουν. Αν και μέχρι τώρα οι παλαιότερες βιβλιοθήκες που παρέχει η Microsoft για multimedia (μαζί με τα Windows) έδιναν ικανοποιητικές λύσεις, η DirectX τεχνολογία έρχεται να οργανώσει λίγο το χώρο με ένα component αφιερωμένο εξ ολοκλήρου στον ήχο: το DirectSound.



Τα απαραίτητα settings για να κάνουμε χρήση του Direct Sound Component.

Η ΔΟΜΗ ΤΟΥ WAV

Από την ομιχλώδη και ηρωική εποχή των Windows 3.1 μέχρι και σήμερα μία αξία έχει παραμείνει διαχρονική: το format ήχου με την επονομασία Wav - καμία σχέση με το ελληνικό γαβ, απλώς πρόκειται συντομογραφία του Wave (κύμα). Η Microsoft δημιούργησε το δημοφιλές αυτό format αποθήκευσης ψηφιοποιημένων ήχων στα πλαίσια του προτύπου RIFF (Resource Interchange File Format). Το πρότυπο RIFF επιβάλλει την ταξινόμηση της πληροφορίας σε θεματικές ενότητες, τα λεγόμενα chunks. Το γεγονός αυτό επιτρέπει την επεκτασιμότητα του format και, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα παλαιότερων προγραμμάτων, βοηθά να αγνοηθούν τα νεότερα chunks που δεν είναι κατανοητά. Κάθε chunk μπορεί να έχει uno-chunks με την προϋπόθεση το καθένα να ξεκινά με τη δική του χαρακτηριστική επικεφαλίδα τεσσάρων χαρακτήρων, η οποία το καθιστά αναγνωρίσιμο από ένα πρόγραμμα. Ετσι, άλλωστε, θα αποκωδικοποιήσουμε και εμείς, στο πρόγραμμα που ακολουθεί, ένα wave αρχείο.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

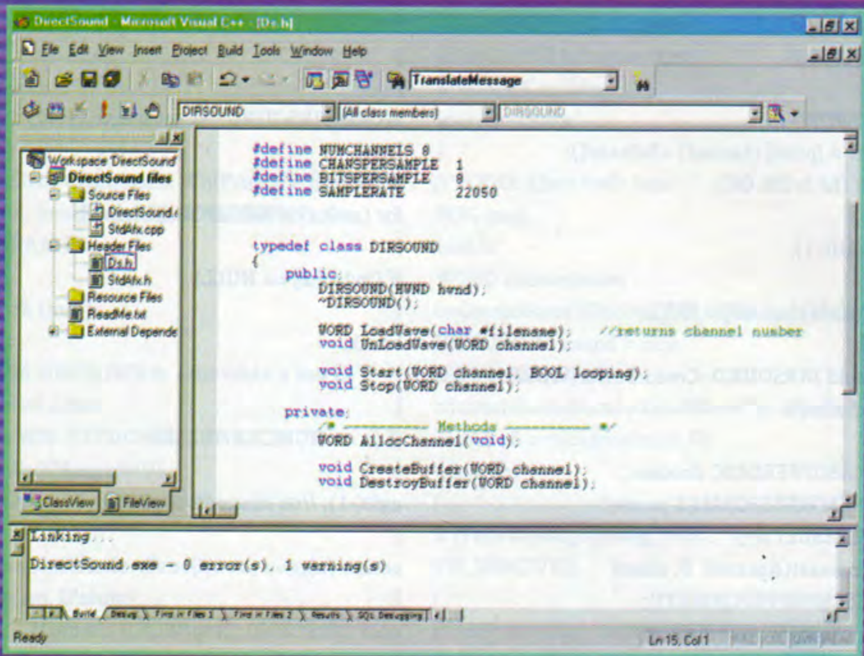
Αρχικά ήταν το περιβάλλον της Visual C++, γκρίζο και απόμακρο σαν κρύο χειμωνιάτικο πρωινό (έντονη λυρική διάθεση). Και ξαφνικά, με την επιλογή "File" και από εκεί "New", μία πανδαισία χρωμάτων και δυνατοτήτων αιφνιδιάζει τα αθώα κι ανυποψίαστα μάτια μας. Σαστισμένοι, καταλήγουμε στο "Win32 Application" με project name το μελαγχολικά κοινότυπο "DirectSound". Κλείνουμε αυτό το λυ-

ρικό ταξίδι στον wizard δημιουργίας του σκελετού της εφαρμογής μας με την επιλογή "A simple Win32 application".

Πριν να ξεκινήσουμε να γράφουμε κώδικα, όπως θα έχετε ίσως φανταστεί, για να προσπελάσουμε τις DirectSound συναρτήσεις και δομές πρέπει να κάνουμε τις συνήθεις ρυθμίσεις. Από το κεντρικό μενού επιλέγουμε "Project", μετά "Settings" και κατόπιν μεταβαίνουμε στο tab "Link". Εκεί συμπληρώνουμε στο τέλος του edit box με τίτλο "Object/library modules" τις " winmm.lib dsound.lib". Μην ξεχάσουμε να υπάρχει το αρχείο "DSound.h" στο include directory της VC++ 6. Η βιβλιοθήκη winmm.lib μπορεί να μην είναι κομμάτι των DirectX, είναι όμως χρήσιμη στην αποκωδικοποίηση ενός wave αρχείου, μια και το DirectSound αναγνωρίζει μόνο PCM data (ενώ ένα wave περιέχει, όπως προαναφέραμε, κι άλλα chunks).

Είμαστε πλέον έτοιμοι να αρχίσουμε το αδιάκοπο χτύπημα των πλήκτρων μέχρι να μας ομολογήσουν τα μυστικά που κρύβει ο υπολογιστής μας. Θα δημιουργήσουμε μία κλάση με το όνομα DIRSOUND. Το αντικείμενο αυτής της κλάσης θα μπορεί να έχει στη διάθεσή του κάποια κανάλια ήχου. Σε αυτά, με τη μέθοδο LoadWave(char *filename); θα μπορεί να φορτώνει αποθηκευμένα wav αρχεία στο πρώτο διαθέσιμο (κενό) κανάλι. Επειτα, με τη μέθοδο Start (WORD channel, BOOL looping); θα ξεκινάει να παίζει το κανάλι που θα προσδιορίσουμε. Η παράμετρος looping αν είναι 0 ο ήχος παίζει μία φορά, αν είναι 1 ο ήχος αναπαράγεται κυκλικά μέχρι να αντιμετωπίσει μία εντολή Stop(WORD channel); που να αναφέρεται στο κανάλι του. Παρατηρήστε πως οι συναρτήσεις αποκωδικοποίησης του wav είναι private. Από τη στιγμή που θα κάνουμε include τη νέα δομή, μόνο με τις τρεις απλές προαναφερθείσες συναρτήσεις θα έχουμε να ασχοληθούμε στο πρόγραμμά μας. Ας δούμε το header file της δομής DIRSOUND με τίτλο "Ds.h".

```
#include <windows.h>
#include <mmsystem.h>
#include <dsound.h>
#define NUMCHANNELS 8
#define CHANSPERSAMPLE 1
#define BITSPERSAMPLE 8
#define SAMPLERATE 22050
typedef class DIRSOUND
{
public:
DIRSOUND(HWND hwnd);
DIRSOUND();
WORD LoadWave(char *filename); //returns
channel number
void UnLoadWave(WORD channel);
void Start(WORD channel, BOOL looping);
void Stop(WORD channel);
private:
// Methods
WORD AllocChannel(void);
void CreateBuffer(WORD channel);
void DestroyBuffer(WORD channel);
void FillBuffer(WORD channel);
//Data
HWND hwnd; //application's window handle
LPDIRECTSOUND lpdirsnd;
BYTE *sound[NUMCHANNELS];
DWORD len[NUMCHANNELS];
LPDIRECTSOUNDBUFFER
lpdsb[NUMCHANNELS];
} DIRSOUND;
```



Οι σταθερές στο header αρχείο Ds.h που καθορίζουν την ποιότητα του wav που θα διαβαστεί.

Ακολουθεί το αρχείο DirectSound.cpp με το implementation της κλάσης και με προσκολλημένο (για εκπαιδευτικούς λόγους) ένα παράδειγμα χρήσης της φρεσκοδημιουργημένης δομής μας. Αν και επιθυμούσαμε για wav αρχείο-παράδειγμα να συμπεριλάβουμε τραγούδι του Γιώργου Νταλάρα, για ευνόητους λόγους διαλέξαμε κάτι λιγότερο ποιοτικό! Το περιοδικό δεν διαθέτει ακόμα τα απαραίτητα κονδύλια για δικηγόρους, οπότε συμβιβαστείτε με τους Bodycount...

```
// DirectSound.cpp : Defines the entry point
for the application.
//
#include <windows.h>
#include "stdafx.h"
#include "winuser.h"
#include "ds.h"
HWND hwnd;
void DIRSOUND::FillBuffer(WORD channel)
{
LPVOID write1;
DWORD length1;
LPVOID write2;
DWORD length2;
HRESULT hr;
hr = lpdsb[channel]->Lock(0, len[channel],
&write1, &length1, &write2, &length2, 0);
if (hr == DSERR_BUFFERLOST)
{
lpdsb[channel]->Restore();
hr = lpdsb[channel]->Lock(0, len[channel],
&write1, &length1, &write2, &length2, 0);
}
if (hr != DS_OK)
{
exit(-1);
}
CopyMemory(write1, sound[channel],
length1);
if (write2 != NULL)
{
CopyMemory(write2, sound[channel] +
length1, length2);
}
hr = lpdsb[channel]->Unlock(write1,
length1, write2, length2);
if (hr != DS_OK)
{
exit(-1);
}
```

Programming

```
}
void DIRSOUND::DestroyBuffer(WORD
channel)
{
DWORD hr;
hr = lpdsb[channel]->Release();
if (hr != DS_OK)
{
exit(-1);
}
lpdsb[channel] = NULL;
}
void DIRSOUND::CreateBuffer(WORD
channel)
{
DSBUFFERDESC dsbdesc;
PCMWAVEFORMAT pcmwf;
HRESULT hr;
memset(&pcmwf, 0, sizeof
(PCMWAVEFORMAT));
pcmwf.wf.wFormatTag =
WAVE_FORMAT_PCM;
pcmwf.wf.nChannels = CHANSPERSAMPLE;
pcmwf.wf.nSamplesPerSec = SAMPLERATE;
pcmwf.wf.nBlockAlign =
CHANSPERSAMPLE * BITSPERSAMPLE / 8;
pcmwf.wf.nAvgBytesPerSec =
pcmwf.wf.nSamplesPerSec *
pcmwf.wf.nBlockAlign;
pcmwf.wBitsPerSample = BITSPERSAMPLE;
memset(&dsbdesc, 0,
sizeof(DSBUFFERDESC));
dsbdesc.dwSize = sizeof(DSBUFFERDESC);
dsbdesc.dwFlags =
DSBCAPS_CTRLDEFAULT;
dsbdesc.dwBufferBytes = len[channel];
dsbdesc.lpwfxFormat=
(LPWAVEFORMATEX)&pcmwf;
hr = lpdirsnd- CreateSoundBuffer(&dsbdesc,
&lpdsb[channel], NULL);
if (hr != DS_OK)
{
exit(-1);
}
}
WORD DIRSOUND::AllocChannel(void)
{
WORD x;
for (x=0;x<NUMCHANNELS;x++)
{
if (lpdsb[x] == NULL)
{
break;
}
}
if (x == NUMCHANNELS)
{
exit(-1); //no channels available
}
return (x);
}
void DIRSOUND::Stop(WORD channel)
{
lpdsb[channel]->Stop();
}
void DIRSOUND::Start(WORD channel,
BOOL looping)
{
HRESULT hr;
hr = lpdsb[channel]->Play(0, 0, looping ==
TRUE ? DSBPLAY_LOOPING : 0);
if (hr != DS_OK)
{
exit(-1);
}
}
void DIRSOUND::UnLoadWave(WORD
channel)
{
DestroyBuffer(channel);
if (sound[channel] != NULL)
{
delete sound[channel];
}
}
WORD DIRSOUND::LoadWave(char
*filename)
{
HMMIO hmfr;
MMCKINFO parent, child;
WAVEFORMATEX wfmtx;
WORD channel;
parent.ckid = (FOURCC)0;
parent.cksize = 0;
parent.fccType = (FOURCC)0;
parent.dwDataOffset = 0;
parent.dwFlags = 0;
child = parent;
hmfr = mmioOpen(filename, NULL,
MMIO_READ | MMIO_ALLOCBUF);
if (hmfr == NULL)
{
exit(-1); //can't open file
}
/* RIFF */
parent.fccType = mmioFOURCC('W', 'A', 'V',
'E');
if (mmioDescend(hmfr, &parent, NULL,
MMIO_FINDRIFF))
{
mmioClose(hmfr, 0);
exit(-1); //not a WAVE file
}
/* WAVEfmt */ child.ckid =
mmioFOURCC('f', 'm', 't', ' ');
if (mmioDescend(hmfr, &child, &parent, 0))
{
mmioClose(hmfr, 0);
exit(-1); //WAVE file has no fmt chunk
}
/* read the WAVEFMT from the wave file */
if (mmioRead(hmfr, (char*)&wfmtx,
sizeof(wfmtx)) != sizeof(wfmtx))
{
mmioClose(hmfr, 0);
exit(-1); //unable to read fmt chunk
}
/* We only handle PCM format WAVEs */
if (wfmtx.wFormatTag !=
WAVE_FORMAT_PCM)
{
mmioClose(hmfr, 0);
exit(-1); //WAVE file is not PCM format
}
if (mmioAscend(hmfr, &child, 0))
{
mmioClose(hmfr, 0);
exit(-1); //unable to ascend
}
/* data chunk */
```

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Ηδη φτάνουν στα αυτιά μας τα πρώτα εγκωμιαστικά σχόλια : "Ρε, δεν πάνε καλά αυτοί στο 'PC Master'! Δοκίμασα τον κώδικα σε ένα τυχαίο WAV αρχείο ήχου και τα ηχεία μου ακούγονταν σαν εξάτμιση μπουκωμένου DT! Τι μας πουλάνε πια..." Για τους αναγνώστες που, ενδεχομένως, να προβούν σε κριτικές τέτοιου είδους, να διευκρινίσουμε ότι ο αλγόριθμος αποκωδικοποίησης που δίνουμε αναφέρεται σε WAV αρχεία με χαρακτηριστικά PCM 22.050 MHz 8bit Mono. Εύκολα μπορείτε να μετατρέψετε οποιοδήποτε WAV σε αυτό το format με το Sound Recorder της Microsoft (περιλαμβάνεται στα Windows). Φυσικά, γίνεται και το αντίστροφο - να μετατρέψετε τον αλγόριθμο να διαβάζει άλλα formats - αλλά μην τα περιμένετε όλα από ένα τετρασέλιδο! Παίξτε απλώς με τις σταθερές CHANSPERSAMPLE, BITSPERSAMPLE και SAMPLERATE που ορίζονται στο αρχείο "Ds.h"...

```
child.ckid = mmioFOURCC('d', 'a', 't', 'a');
if (mmioDescend(hmfr, &child, &parent,
MMIO_FINDCHUNK))
{
mmioClose(hmfr, 0);
exit(-1); //WAVE file has no data chunk
}
channel = AllocChannel();
sound[channel] = new BYTE[child.cksize];
len[channel] = child.cksize;
if (sound[channel] == NULL)
{
exit(-1);
}
/* read the wave data */
if ((DWORD)mmioRead(hmfr, (char
*)sound[channel], child.cksize) !=
child.cksize)
{
mmioClose(hmfr, 0);
exit(-1); //unable to read data chunk
}
mmioClose(hmfr, 0);
CreateBuffer(channel);
FillBuffer(channel);
return (channel);
}
DIRSOUND::DIRSOUND()
{
WORD x;
for (x=0;x<NUMCHANNELS;x++)
{
if (lpdsb[x] != NULL)
{
DestroyBuffer(x);
if (sound[x] != NULL)
{
delete sound[x];
}
}
}
(void)lpdirsnd->Release();
}
DIRSOUND::DIRSOUND(HWND hwnd)
{
DWORD ret;
WORD x;
for (x=0;x<NUMCHANNELS;x++)
{
lpdsb[x] = NULL;
}
ret = DirectSoundCreate(NULL, &lpdirsnd,
NULL);
if (ret != DS_OK)
{
exit(-1);
}
ret = lpdirsnd->SetCooperativeLevel(hwnd,
DSSCL_NORMAL);
if (ret != DS_OK)
{
exit(-1);
}
}
LRESULT CALLBACK WinProc(HWND
hwnd, unsigned msg, WPARAM wParam,
LPARAM lParam)
{
switch (msg)
{
// WM_KEYDOWN is sent when a key is
pressed down
case WM_KEYDOWN:
PostQuitMessage(0);
break;
}
return DefWindowProc(hwnd, msg,
wParam, lParam);
}
bool CreateGameWindow(int width, int
height, HINSTANCE hInstance)
{
WNDCLASS wc;
hwnd = NULL;
wc.lpfnWndProc = (WNDPROC) WinProc;
wc.style = CS_HREDRAW | CS_VREDRAW;
wc.cbClsExtra = 0;
wc.cbWndExtra = sizeof(DWORD);
wc.hInstance = hInstance;
wc.hIcon = NULL;
wc.hCursor = LoadCursor(NULL,
IDC_ARROW);
wc.lpszMenuName = NULL;
wc.hbrBackground = (HBRUSH)
GetStockObject(GRAY_BRUSH);
wc.lpszClassName = "GameWindow";
if (!RegisterClass(&wc))
{
return false;
}
hwnd = CreateWindow("GameWindow",
// class
"GameWindow", // caption
WS_VISIBLE | WS_POPUP, // style 0, // left
0, // top width, // width height, // height
NULL, // parent
NULL, // menu
hInstance, // instance
NULL); // parms
if (hwnd == NULL)
{
return false;
}
UpdateWindow(hwnd);
return true;
}
int APIENTRY WinMain(HINSTANCE
hInstance,
HINSTANCE hPrevInstance,
LPSTR lpCmdLine,
int nCmdShow)
{
// TODO: Place code here.
MSG msg;
bool b;
WORD channelnum;
b=CreateGameWindow(800,600,hInstance);
DIRSOUND* sound = new
DIRSOUND(hwnd);
channelnum=sound->LoadWave("bc.wav");
sound->Start(channelnum,0);
while (b)
{
if (PeekMessage(&msg, NULL, 0, 0,
PM_REMOVE))
{
if (msg.message == WM_QUIT)
{
b = false;
}
TranslateMessage(&msg);
DispatchMessage(&msg);
}
}
sound->UnLoadWave(channelnum);
return 0;
}
```

ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΕΛΟΣ...

Όσοι από εσάς δεν έχουν διαβάσει τα δύο προηγούμενα τεύχη, μάλλον θα έχουν φτάσει στα όρια της απελπισίας. Αν όλα όσα γράφουμε μοιάζουν δυσνόητα, είναι γιατί δεν είστε συνεπείς με τα προηγούμενα άρθρα! Για παράδειγμα, το πρόγραμμα αυτού του μήνα έπρεπε αναγκαστικά να χρησιμοποιήσει ένα Win32 παράθυρο, του οποίου την κατασκευή εξηγήσαμε στο άρθρο του μήνα που πέρασε. Τα DirectX είναι ένα από τα πιο δυσπρόσιτα θέματα, άλλωστε. Μην απογοητεύεστε παρ' όλα αυτά! Ο δρόμος για να γίνετε game programmers είναι κοπιαστικός αλλά ανοιχτός. Επιμένουμε σε άρθρα σχετικά με game programming, επειδή εσείς το ζητάτε μέσα από τα mails σας, παρόλο που το συγκεκριμένο θέμα είναι αρκετά πολύπλοκο για τα φτωχά τετρασέλιδά μας. Διαπιστώνετε και εσείς πως μόνο μία περιληπτική εισαγωγή μπορούμε να κάνουμε, η οποία όμως αρκεί για να αποτελέσει ερέθισμα και αφετηρία των δικών σας πειραματισμών...

PC

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

INSANE... ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ!

Γεια σας, αγαπητοί συντάκτες, που ζείτε υπό τη δυναστεία του Σαρκ Σατ και του εκθαμβωτικά θανατηφόρου μαστιγίου του. Σας γράφω για μία παράκληση: Σας παρακαλώ να κάνετε ένα review του Insane της Codemasters. Το αγόρασα πρόσφατα και μου φαίνεται πολύ καλό, αλλά θέλω και μια δεύτερη γνώμη.

Ας μιλήσω λίγο τώρα για το περιοδικό σας. Πιστεύω ότι είναι από τα καλύτερα του χώρου, γιατί έχει καταφέρει να συνδυάσει το χιούμορ με τη σωστή ενημέρωση του αναγνώστη, πράγμα καθόλου εύκολο στις μέρες μας. Πιο πολύ με ευχαριστεί το ότι στο περιοδικό υπάρχει ελάχιστα η τυπικότητα, καθώς διαβάζοντάς το σου δημιουργεί την αίσθηση του ομαδικού πνεύματος και ταυτόχρονα γίνεται πιο φιλικό προς τον αναγνώστη. Συγχαρητήρια για την άριστη δουλειά σας και εύχομαι να συνεχίσετε έτσι. Πάντως, κατά τη δική μου άποψη, το πιο διασκεδαστικό στοιχείο στο περιοδικό είναι οι "αψιμαχίες" μεταξύ του Ηλία Καφούρου και του Νίκου Κόντη. Είναι αφάνταστα διασκεδαστικό το θάψιμο π.χ. του Κόντη από τον Καφούρο σε ένα από τα άρθρα του και η απάντηση του πρώτου με διάφορες σπόντες στα επόμενα άρθρα. Μερικές φορές διαβάζω και άρθρα του ενός ή του άλλου που δεν με ενδιαφέρουν για να βρεθώ στη μέση της "μάχης". Παιδιά, είστε καταπληκτικοί. Συνεχίστε έτσι και άμα δεν πέσει ξύλο στο τέλος... σφυρίξτε μου (πλάκα κάνω). Περιμένω το review ή έστω και λίγα λόγια για το Insane (αν μπορείτε βεβαίως) σε μία ενδεχόμενη απάντησή σας.

Με εκτίμηση,
Θοδωρής Τριανταφύλλου

Υ.Γ. 1: Να υποθέσω ότι στη φωτογραφία της σελίδας 95 του τεύχους 133, στο review του FIFA του Ζε-Ηλία, το bug είναι ο αγαπημένος του συνάδελφος DuMmWiam (Κόντης);

Υ.Γ. 2: Θρύλος for ever...



Φίλε Θοδωρή,
Οπως πολύ σωστά μάντεψες, το bug είναι ο ίδιος ο Κόντης! Τι άλλο άραγε θα μπορούσε να ήταν τη στιγμή που επρόκειτο για review του Ηλία; Με αυτούς τους δύο δεν βλέπω να τη βγάζουμε καθαρή - ούτε υποψήφιοι πρόεδροι των ΗΠΑ να ήταν, βρε παιδί μου... Λέτε να δώσει τη λύση το Ανώτατο Ομοσπονδιακό Δικαστήριο του "PC Master"; Οι επιθυμίες σου, τέλος, σύντομα θα... υλοποιηθούν!

ΔΡΑΠΕΤΕΥΣΤΕ!

Γεια σε όλους στο "PC Master", και τους νέους και τους παλιούς!

Η αλήθεια είναι ότι με συγκίνησε ιδιαίτερα -όσο και αν ίσως φαίνεται περίεργο σε μερικούς αυτό- το νέο (και τελευταίο;) adventure- θρύλος όλων των εποχών Escape from Monkey Island. MONKEY ISLAND: Μόνο αυτές οι δύο λέξεις μαζί θυμίζουν τόσο πολλά. Από τα ξέγνοιαστα καλοκαίρια του 1990 μπροστά στον Schneider EuroXT μου μέχρι και σήμερα πολλά έχουν αλλάξει. Το να βλέπεις πλέον τα γνωστά μέρη των δύο διαστάσεων σε τρεις αφήνει ένα καταπληκτικό συναίσθημα, θα έλεγε κανείς, ιδίως κάποιος από τους παλιούς, εμάς δηλαδή, που τόσο αγαπήσαμε αυτή την επιτυχημένη σειρά της επίσης θρυλικής LucasArts. Θα ήμουν τότε 6 χρονών, ναι καλά διαβάσατε, και σήμερα πλέον 17, ακόμα όμως θυμάμαι αυτή την πειρατική μουσική που μιλάει στην καρδιά κάθε αυθεντικού gamer και αντβεντουρά! Είναι το ίδιο ακριβώς συναίσθημα που ένιωσα για την κυκλοφορία και την επιτυχία του Indiana Jones & the Infernal Machine, επτά χρόνια μετά το αξέχαστο Fate of Atlantis και πόσα χρόνια μετά το Last Crusade! Με μία διαφορά: Είναι αλήθεια ότι τα τελευταία χρόνια κυριαρχούν στην αγορά παιχνίδια στυλ action και strategy. Τα adventures είναι -πρέπει να το παραδεχτούμε- παρελθόν. Ακόμα και ο Dr Jones υπέκυψε στον πειρασμό του τρισδιάστατου και του τύπου action game. Full Throttle, The Dig, Sam'n'-Max, Zak McKracken στάθηκαν μεμονωμένες περιπτώσεις adventures που χάθηκαν. Το Maniac Mansion συνέχισε. Και το MONKEY ISLAND κρατήθηκε. Ως τα έσχατα θα έλεγε κανείς! Πώς και αυτό; Αραγε θα υποκύψει και αυτό κάποτε; Και αν ναι, ανυπομονώ να δω ποιο θα 'ναι το τέλος!

Δεν θέλω να γεμίσω τη στήλη με συναισθήματα νοσταλγίας. Άλλωστε ανήκω και 'γω στην "κλίκα" των Ρώσων στρατηγών του Red Alert (ειλικρινά συγχαρητήρια στη Westwood) ή των GDI του C&C. Και δεν τίθεται θέμα σύγκρισης μεταξύ οποιουδήποτε άλλου strategy με τα RA και C&C, για να λέμε και τα πράγματα με το όνομά τους. Απλώς εκνευρίζομαι

όταν μου λένε ότι δεν τους αρέσουν τα adventures, γιατί... τα βαριούνται! Ε, είναι μόνο για ανοιχτά μυαλά! Τι να το κάνω εγώ το να κρατηθείς για 15 λεπτά "ζωντανός" στο C&C (για παράδειγμα μόνο αναφέρεται το C&C), αν δεν ξέρεις πώς να απαντήσεις έξυπνα με μία σειρά φράσεων ώστε να λύσεις έναν γρίφο, όπου στο κάτω κάτω οξύνεις και λιγάκι την κριτική σου ικανότητα και το IQ σου! Οσοι φέρουν στο νου τους το Monkey Island ή τα Indiana Jones περισσότερο θα με καταλάβουν... Για να μην πολυλογώ, πιστεύω πως οι περιπέτειες πρέπει να κρατηθούν στη ζωή έστω και... τεχνητά! Είναι ίσως από τα λίγα είδη παιχνιδιών που αξίζει να υπάρχουν σε κάθε σπίτι (με υπολογιστή!). Τελεία. Μετά από αυτό, ο Guybrush και ο Indiana σίγουρα θα είναι ευχαριστημένοι!

Συγχαρητήρια σε όλους στο "Pc Master". Δεν αφήσατε μήνα της ζωής μου χωρίς το χιούμορ των σελίδων σας και την ενημέρωση στο χώρο της τεχνολογίας για τα πρώτα περίπου δέκα χρόνια του περιοδικού. Συνεχίστε έτσι.

Με εκτίμηση,
Γιώργος Ι. Εψιμος

Υ.Γ.: Γιατί όλοι πάντα γράφουν υστερόγραφα τα τελευταία επτά χρόνια;

Φίλε Γιώργο,
Θα διαφωνήσουμε μαζί σου μόνο στο σημείο εκείνο που γράφεις πως "τα adventures πρέπει να κρατηθούν στη ζωή έστω και... τεχνητά". Οχι, δεν μας χρειάζεται κάτι τέτοιο. Τα adventures θα ζήσουν και θα αναπτυχθούν όχι τεχνητά αλλά... φυσικότατα έχοντας πάντοτε στο ενεργητικό τους την αγάπη των δημιουργών και των gamers. Αν αυτά πάψουν να υπάρχουν, τότε... η ώρα η καλή που λέμε. Zombie-adventures, όμως, δεν θα πάρουμε. Σε ευχαριστούμε θερμά για τα καλά σου λόγια και να είσαι σίγουρος πως θα συνεχίσουμε στους ίδιους ρυθμούς και για τα επόμενα δέκα χρόνια!

MODS, PLEASE!

Αγαπητό "PC Master",
Σας είχα γράψει πριν από έναν μήνα και φαίνεται ότι με ακούσατε (αλλά δεν μου απαντήσατε που σας το ζήτησα). Σας είχα παρακαλέσει να βάλετε MODs ή patches διάφορων παιχνιδιών που είναι τεράστια σε μέγεθος για να κατεβαστούν από το Internet με ένα απλό modem. Ο λόγος διότι πολλοί φίλοι μου που δεν έχουν Internet ή και αυτοί που έχουν αδυνατούν να κατεβάσουν αυτά τα τεράστια αρχεία. Είδα, λοιπόν, ότι στο τελευταίο τεύχος (1/12) έχετε βάλει φοβερά MODs: το Counterstrike και το Unreal Fortress. Τώρα σας παρακαλάω ξανά και σας ζητώ, αν μπορείτε, να κατεβάσετε αλλά δύο αρχεία εξίσου τεράστια: το patch για την αναβάθμιση του Half-Life (το πλήρες των 56MB), αφού το αγόρασα με την πρώτη έκδοση, και το WFA (Weapons Factory Arena). Γι' αυτά και μόνο αξίζει να αγοράσουμε το "PC Master" ανεξάρτητα αν το περιεχόμενο του περιοδικού δεν μας ενδιαφέρει. Το WFA είναι το καλύτερο MOD, CTF και όχι μόνο, για το Quake 3! Παίζει και σε single game για όσους δεν έχουν Internet. Εχει περίπου 60 καινούρια όπλα και δεκάδες νέες ιδιότητες, καθώς και 9 καινούρια bot (new models), κάτι σαν το Team fortress του Half-Life. Είναι το καλύτερο MOD του Quake! Θα το βρείτε στο site: http://www.captured.com/weaponsfactory/quake3/ . Εγώ το έχω το αρχείο (15 μέρες μου πήρε με 30K σύνδεση), άλλοι είναι εκείνοι που ενδιαφέρονται γι' αυτό. Αυτά είχα να πω. Σας ευχαριστώ και ΕΛΠΙΖΩ να μη διαγράψετε αυτό το e-mail (όπως την άλλη φορά), να το βάλετε στη στήλη σας και να μου απαντήσετε.

Φιλικά,
Ενας φανατικός αναγνώστης!

Φίλε μας,
Οπως διαπίστωσες και ο ίδιος, οι προτάσεις σας πάντοτε βρίσκουν ανταπόκριση. Εχουμε, λοιπόν, σε αυτό το τεύχος το Weapons Factory Arena που μας ζήτησες, ενώ στο επόμενο ακολουθεί αναλυτικό αφιέρωμα για τα MODs. Για το Half-Life θα χρειαστεί να περιμένεις μέχρι τον επόμενο μήνα. Ελπίζουμε να έμεινες ευχαριστημένος!

ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΝΟΣ ΣΥΝΤΑΚΤΗ

Ημέρα 1/12/2014

Αγαπητό μου ημερολόγιο,
Σήμερα ξεκίνησα να πάω στο περιοδικό με καλή διάθεση, γιατί μόλις εχθές έκανα αναβάθμιση στον υπολογιστή μου. Του έβαλα 120GB μνήμης και 1.400 Terabytes σκληρό. Από το μαγαζί που τα πήρα μου συνέστησαν να αγοράσω κάτι καλύτερο, γιατί σε λίγο θα καταργηθούν οι μνήμες των 100GHz και δεν θα βρίσκω να κάνω αναβάθμιση. Εμένα δεν με νοιάζει, βέβαια, γιατί απλώς θέλω να παίξω το FIFA 2014 που πρέπει να παρουσιάσω και από τότε που έκανα overclocking και από τα 100GHz τον ανέβασα στα 133 είμαι μια χαρά. Μέχρι να φτάσω στο γραφείο έφτυσα αίμα, γιατί έκαναν πορεία οι δημόσιοι υπάλληλοι για να δουλεύουν 4 ώρες την εβδομάδα χωρίς περικοπές μισθών. Οταν έφτασα στο γραφείο και πήγα να πω το συνηθισμένο μου "καλημέρα σας, κύριε Κράτσα, τι μου κάνετε; Θέλετε να σας φτιάξω καφέ; Σαντουιτσάκι; Μασάζ στα πόδια;", είδα ότι ο αγαπημένος μας αρχισυντάκτης έλειπε. Πληροφορήθηκα ότι και ο Τρισμέγιστος κύριος Πατρίκος απουσίαζε επίσης, γιατί οι δυο τους έβλεπαν χθες το βράδυ το Rocky IXCVII και την καινούρια ταινία του Spielberg σχετικά με την κακομεταχείριση των ψειρών των δέντρων από τα μυρμήγκια. Αυτό το είχα δει και είχα συγκινηθεί βαθιά. Από την προηγούμενη χιλιετία, ρε παιδί μου, αυτό το παλικάρι ασχολούνταν με τις μειονότητες... Ειδικά από το 2003 που βγήκε και είπε ότι το όνομά του είναι Στεφανίκος Σπηλμπεργκίδης, Πόντιος από την Τραπεζούντα. Τέλος πάντων... Κάθισα στο γραφείο μου με το air condition να δουλεύει στο full, γιατί έξω είχε τρομερή ζέστη, αναπολώντας τις διακοπές που είχα κάνει τον προηγούμενο Ιανουάριο και περιμένοντας τον νέο για να κάνω τα μπανάκια μου! Φέτος λέω να πάω στην Αίγυπτο, γιατί η Σαχάρα έχει την καλύτερη παραλία του κόσμου!

Απόγευμα: Μετά μία καταπληκτική μέρα στο γραφείο, όπου πλύναμε, ξεσκονίσαμε και τακτοποιήσαμε το γραφείο του Τρισμέγιστου, γύρισα σπίτι χαρούμενος. Εφαγα με βουλιμία ένα καταπληκτικό πιάτο βιταμινών (μετά τη νόσο των χαζών μπαρμπουνιών και των τρελών μαρουλιών δεν μας μένουν και πολλά πράγματα να φάμε) και ετοιμάστηκα να γράψω για το FIFA. Από τότε που ο καλός μας κύριος Κράτσας μας δίνει αυτά τα χαπάκια υποκατάστατα του ύπνου για να δουλεύουμε πιο καλά, κατάφερα να δώσω όλο μου τον εαυτό στο αγαπημένο μας περιοδικό...

Diamond

Με χαρά βλέπω πως ανταποκριθήκατε στο κάλεσμά μου να γράψετε το δικό σας "ημερολόγιο ενός συντάκτη". Diamond, ωραία τα γράφεις του λόγου σου, έχω όμως δύο ενστάσεις, βρε παιδί μου:

- Πώς γίνεται οι δημόσιοι υπάλληλοι να κάνουν πορεία με αίτημα να δουλεύουν 4 ώρες την εβδομάδα; Εχεις δει κανέναν εργαζόμενο να ζητά αύξηση των ωρών εργασίας του;
- Λες πως ξεσκόνισες και έπλυνες το γραφείο του Τρισκατάρατου... εεε... Τρισμέγιστου, ήθελα να πω. Μα καλά, πώς κατάφερες να επιζήσεις για να μας στείλεις την επιστολή αυτή; Εδώ δεν μιλάμε απλώς για θαύμα, αλλά για κάτι που δεν έχει προηγούμενο στην ιστορία της ανθρωπότητας! Και πάλι μπράβο...

ΑΦΗΣΤΕ ΤΑ ΜΙΣΗ ΚΑΙ ΠΙΑΣΤΕ ΤΟΝ... GIBSON!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας από τους αρκετά παλιούς αναγνώστες σου. Σε αγοράζω από το τεύχος 65,

Αλληλογραφία

όταν ακόμα ήμουν άσχετος με τους υπολογιστές. Από τότε μέχρι σήμερα πολύ νερό κύλησε στο αυλάκι, και γνωρίζω περισσότερα πράγματα για το χώρο των υπολογιστών ώστε να μπορέσω να σου γράψω πιο ώριμα.

Διανύω το 19ο έτος της ηλικίας μου και οι υπολογιστές είναι ένα από τα μεγάλα πάθη μου, αν και δεν είναι αυτό το αντικείμενο της φοιτητικής μου ζωής. Βλέπετε, η ιατρική αποδείχτηκε μεγαλύτερο πάθος. Προτού ξεκινήσω αυτά που θέλω να σου πω πρέπει να αναφέρω μία απαράδεκτη κατάσταση: Αυτή τη στιγμή είμαι κάτοχος ενός Athlon Thunderbird 800MHz με 128RAM και την G-Force 256, καθώς και με δίσκο στις 7.200. Αποφάσισα, λοιπόν, να βάλω τα Windows Millennium Edition, και -αν είναι δυνατόν- υπάρχουν στιγμές που γονατίζει το μηχάνημα, ενώ τα κρεμάσματα είναι αρκετά συνηθισμένα (αν και τον τελευταίο καιρό λιγότερο). ΕΛΕΟΣ...

Σου γράφω, λοιπόν, αυτό το γράμμα γιατί θέλω να επισημάνω μια κατάσταση που παρατήρησα έντονα τον τελευταίο καιρό: Η στήλη της αλληλογραφίας έχει γίνει ένας χώρος όπου επαναλαμβάνονται θέματα χιλιοειπωμένα και μη λυσιτελή, ενώ από την άλλη ακούγονται θέματα τελείως άσχετα με το χώρο των υπολογιστών. Η δικαιολογία ότι οι χρήστες είναι άτομα πολυδιάστατα, με πολλά ενδιαφέροντα, προφανώς δεν ευσταθεί, γιατί εδώ μιλάμε για ένα εξειδικευμένο περιοδικό υπολογιστών. Ας μη συγχέουμε τα πράγματα. Γι' αυτό στο ίδιο πλαίσιο θα σου ζητούσα να περιοριστούν στήλες όπως αυτές για τα επιτραπέζια RPGs, καθώς και η "New Millennium" (αν και πολύ ενδιαφέρουσα), ενώ αν είναι δυνατόν να υπάρχει ακόμα η στήλη με τα "CineNews"! Τουλάχιστον αλλάξτε τον τίτλο του περιοδικού από "PC Master" σε "PC Master και άλλα"! Ας σοβαρευτούμε, κύριοι...

Επανέρχομαι στο θέμα της στήλης της αλληλογραφίας. Είναι δυνατόν να αναλώνονται τόσες σελίδες για ένα θέμα όπως η πειρατεία, που έχει προ πολλού εξαντληθεί, που δεν φέρνει πλέον κανένα αποτέλεσμα και που κυρίως αντιπροσωπεύεται από γράμματα της μορφής: "Είμαι κατά της πειρατείας, αλλά τα παιχνίδια μου είναι όλα πειρατικά", επιστολές χωρίς κανένα νόημα που απλώς καταναλώνουν χώρο; Δεν θέλω να πιστεύω πως αυτά είναι τα καλύτερα γράμματα που μπορείς να δημοσιεύσεις και ότι οι αναγνώστες σου στερούνται τόσο φαντασίας εύρεσης νέων θεμάτων για συζήτηση όσο και σωστής επιχειρηματολογίας και καινολογίας (και όχι κενολογίας).

Για παράδειγμα, ένα θέμα που θα μπορούσε να συζητηθεί είναι η δυνατότητα και η ωφελιμότητα κατασκευής ενός συστήματος τεχνητής νοημοσύνης με δυνατότητα ανάπτυξης κάποιας έστω και πρωτογενούς μορφής συνείδησης, την οποία θεωρώ απαραίτητη για την ανάπτυξη αληθινής νοημοσύνης και αργότερα ανώτερης συνείδησης. Ένα τέτοιο θέμα ούτε ιδιαίτερα εξειδικευμένο είναι (τουλάχιστον όχι περισσότερο από ό,τι η κλωνοποίηση που σήμερα όλοι έχουν άποψη επ' αυτής), αλλά και παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον από όλους. Άλλωστε πολλές ταινίες και βιβλία επιστημονικής φαντασίας, αλλά και πολλά games έχουν θέμα την τεχνητή νοημοσύνη. Θα κάνω την αρχή και ευελπιστώ το θέμα να έχει και συνέχεια ή τουλάχιστον να γίνει αφορμή για πιο ενδιαφέροντα θέματα από αυτά που επικρατούν. Όσον αφορά στη δυνατότητα ανάπτυξης τεχνητής νοημοσύνης, πιστεύω πως κάτι τέτοιο είναι δυνατόν (άλλωστε αφού έγινε μία φορά, μπορεί να γίνει και δεύτερη), αλλά όχι όμως με τα σημερινά συστήματα υπολογιστών. Δεν εννοώ ότι αν είχαμε τον Pentium 100 στα 500 Terra Herz θα ήταν εφικτό. Απλώς η δομή των ηλεκτρονικών υπολογιστών δεν πρόκειται να επιτρέψει ποτέ την ανάπτυξη νοημοσύνης. Ίσως οι υπολογιστές γίνουν ικανοί για αναγνώριση αντικειμένων, μάθηση και βελτίωση των ικανοτήτων τους, αλλά αυτό μικρή μόνο σχέση έχει με την ανάπτυξη ευφυΐας και αυτοσυνείδησης. Οι λόγοι για τους οποίους συμβαίνει αυτό, αλλά και το πώς είναι δυνατόν να αναπτυχθεί πραγματική AI είναι πολλοί και δεν θα τους αναφέρω εδώ, προκειμένου να μην πάρει έκταση το ήδη εκτεταμένο γράμμα μου. Αν δω ότι το θέμα έχει ανταπόκριση, θα επανέλθω με τους λόγους που στηρίζουν τις απόψεις μου.

Κατά πόσο θα ήταν επικίνδυνη η δημιουργία τεχνητής ευφυΐας και κατά πόσο ωφέλιμη, αυτό εξαρτάται από το επίπεδο της ευφυΐας και την ικανότητα αυτοσυνείδησης. Από τη στιγμή όμως που μια μηχανή θα μπορούσε να αναπτύξει κάποια δυνατότητα αυτοσυνείδησης, θα ήταν κατ' εμέ απαράδεκτο να τεθεί εκτός λειτουργίας. Εν ολίγοις θέλω να πω πως μια μηχανή που έχει συνείδηση, θα πρέπει να αντιμετωπίζεται ούτε λίγο ούτε πολύ ως άνθρωπος, αφού αυτό που ξεχωρίζει τον άνθρωπο από τα ζώα και τα άψυχα αντικείμενα είναι -αν μη τι άλλο- η συνείδησή του.

Κάνω την αρχή με αυτά τα ολίγα, αν και ήθελα πάρα πολλά να πω. Δεν θέλω, όμως, να καταχραστώ το χώρο σας (ναι, καλά καταλάβατε, ευελπιστώ σε δημοσίευση) και απλώς θέλω αυτό το πρώτο γράμμα να είναι το έναυσμα μίας σειράς επιστολών από πολλούς αναγνώστες με τη γνώμη τους στο θέμα και τότε θα επανέλθω.

Σας ευχαριστώ θερμά,
A5-Neuromancer

Υ.Γ. 1: Κύριε Τσουρινάκη, παρακαλώ αν δεν γίνεται να κόψετε, τουλάχιστον περιορίστε την έκταση του "Αρχίζοντας την περιπέτεια", που σε ορισμένες περιπτώσεις φτάνει μέχρι και μιάμιση σελίδα! Δεν νομίζω ότι χρειάζεται τόση πολλή έκταση.

Υ.Γ. 2: CounterStrike και τα μυαλά στα κάγκελα. Θα παρακαλούσα το περιοδικό να βάλει σε κάποιο CD κάποιο update του Half-Life.

Φίλε μας,
Νομίζω πως στήλες όπως η "New Millennium" δίνουν ένα ιδιαίτερο χρώμα στο περιοδικό, άποψη με την οποία πολλοί αναγνώστες φαίνεται να συμφωνούν. Να είσαι πάντως σίγουρος πως αν κάποια στήλη αποδειχθεί πως δεν εμπίπτει στα ενδιαφέροντά σας, δεν θα διστάσουμε να τη... μαχαιρώσουμε αδίστακτα! Όσο για την "Αλληλογραφία", βεβαίως και γίνεται επιλογή από τις εκατοντάδες επιστολές που λαμβάνουμε κάθε μήνα, προκειμένου να αποφασίσουμε ποιες τελικά θα δημοσιεύσουμε. Δεν μπορούμε, ωστόσο, να αποκλείουμε μία θεματολογία που αποδεδειγμένα ενδιαφέρει πολλούς από εσάς. Αν μετά το δικό σου γράμμα διαπιστώσουμε ενδιαφέρον, για παράδειγμα, για τον Gibson ή την τεχνητή νοημοσύνη, να είσαι σίγουρος πως θα δημοσιεύσουμε τις σχετικές επιστολές. Αναμένουμε λοιπόν...

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ & STRATEGIES

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι 15 χρονών, σε διαβάζω ανελλιπώς εδώ και έναν χρόνο και πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό στο χώρο της πληροφορικής. Η ύλη σου μου καλύπτει όλες τις απορίες και θα ήθελα να συνεχίσεις έτσι. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω με αφορμή το γράμμα του Ιάσονα Σιούτη στο τεύχος 132. Θα ήθελα να θίξω τα πρώτα δύο θέματα.

1. Πειρατεία: Εδώ θα πω ελάχιστα, γιατί το θέμα πια έχει συζητηθεί άπειρες φορές. Σχεδόν όλα μου τα παιχνίδια είναι αντιγραμμένα (το 95%), αν και δεν το επιθυμώ καθόλου. Είμαι όμως φοβερά απογοητευμένος, όταν παίρνω στα χέρια μου το φοβερό και τρομερό Red Alert 2 αυθεντικό και αντί να βρίσκω ένα κουτί με ένα υπέρογκο manual και διάφορα καλούδια, βλέπω μία συσκευασία DVD με ένα manual της πλάκας και 2 CDs. Σε τι διαφέρει σε μία τέτοια περίπτωση το πειρατικό από το αυθεντικό; Έδωσα 16.000 δρχ. για να το αποκτήσω, ενώ θα μπο-

ρούσα να έδινα 2.000 για ένα ωραιότατο πειρατικό. Είπα κι εγώ να αρχίσω να αγοράζω μόνο αυθεντικά και πλήρωσα τα οχταπλάσια χωρίς ουσιαστική διαφορά.

2. Strategies' King: Καταρχήν, σε αυτό τον πόλεμο των strategies δεν θα έπρεπε, κατά τη γνώμη μου, να αναφέρω καν το Starcraft. Απειρες φορές εγκατέστησα το παιχνίδι στο σκληρό "μήπως και είναι καλό" και άλλες τόσες το πέταξα στον Κάδο Αχρηστων Παιχνιδιών (Ανακύκλωσης, εννοούσα). Μου φάνηκε τελείως ανιαρό και βαρετό, ίσως επειδή ήταν τελείως εξωπραγματικό. Βρίσκω τελείως ηλίθιο τον τρόπο που σκοτώνονται οι μονάδες: σκάνε σαν φούσκες, ενώ όλες μοιάζουν με κατσαρίδες. Λες και παίζεις κατσαριδοπόλεμο (βέβαια, δεν γνωρίζω πολλά για το παιχνίδι, αλλά αφού το έχω παίξει ξέρω ότι δεν πρόκειται να το ξανακάνω Install). Οι περισσότεροι το παίζουν επειδή είναι γρήγορο, αλλά εγώ το βρίσκω πολύ μπερδεμένο. Ετσι, για το Βασιλιά των RTS κονταροχτυπιούνται (κατά τη γνώμη μου, το τονίζω) το Age of Empires 2 και το Red Alert 2. Οσο για το Tiberian Sun συμφωνώ ότι ήταν πολύ χάλια, σκέτο Starcraft. Τώρα ανάμεσα στο Red Alert 2 και Age of Empires 2 νομίζω ότι υπερτερεί το δεύτερο (ελάχιστη διαφορά), επειδή χρειάζονται περισσότερες στρατηγικές ικανότητες. Ειδικά με το Conquerors έχει σχεδόν τελειοποιηθεί. Το AoE 2 είναι για μεθοδικούς παίκτες που θα κάτσουν με τις ώρες και θα φτιάξουν καλύτερα τη βάση τους, θα ψάξουν για πρώτες ύλες κ.λπ. Το RA 2 είναι για τους βιαστικούς που θα φτιάξουν γρήγορα μία Iron Curtain και 3-4 Apocalypse και θα κάνουν την αντίπαλη βάση ερείπια ή θα φτιάξουν διάφορα units των Allies (Chrono Legionnaire, Tanya, Harrier, Aircraft Carrier ακόμα και GI) και θα... εξαφανίσουν την εχθρική βάση σιγά-σιγά. Πάντως και τα δύο παιχνίδια είναι τρομερά.

Με τιμή,

Χρόνης Περράκης

Φίλε Χρόνη,

Αν απεχθάνεσαι την πειρατεία και παρ' όλα αυτά το... 95% των παιχνιδιών σου είναι αντιγραμμένα, φαντάσου τι θα γινόταν αν τη συμπαθούσες κιόλας! Τέλος πάντων, το θέμα νομίζω ότι το έχουμε εξαντλήσει, οπότε λέω να μη σχολιάσω περαιτέρω. Οσο για το "Βασιλιά των RTS", δεν το γυρίζουμε καλύτερα στη... δημοκρατία, διότι δεν προβλέπω να βγάζουμε τελικά κάποια άκρη.

RAGNAR Ή ΤΟΥΛΙΑΣ; ΙΔΟΥ Η ΑΠΟΡΙΑ!

Αγαπητοί συντάκτες του περιοδικού (και κατά κύριο λόγο, Βασίλη Τουλιά), είμαι μία σχετικά καινούρια αναγνώστρια του περιοδικού σας και ειλικρινά δεν με βλέπω να συνεχίζω να είμαι. Αφορμή αυτής της επιστολής είναι το τελευταίο review (ο Θεός να το κάνει) του Rune. Γιατί άραγε έχω την εντύπωση ότι ο κύριος Τουλιάς είναι καρακομπλεξικός ή, για να το θέσω αλλιώς, γιατί το περιοδικό σας δίνει την εντύπωση ότι δεν είναι καθόλου αντικειμενικό απέναντι στα παιχνίδια; Εννοώ τα εξής: Εχω παρακολουθήσει εκτενείς αναφορές σε παιχνίδια όπως Tomb Raider και Heavy Metal FAKK. Δεν έχω κανένα πρόβλημα με αυτό, αλλά εκνευρίζομαι όταν αξιόλογα (και ίδιου στυλ) παιχνίδια, όπως το Rune (όπου παρεμπιπτόντως πρωταγωνιστεί άντρας), "θάβονται" με ένα τρόπο ειρωνικό, κομπλεξαρισμένο και άκρως προσβλητικό, εντελώς αταίριαστο με τη σοβαρότητα του περιοδικού σας, όπως αρχικά πίστευα. Εχω τελειώσει το παιχνίδι χωρίς να συναντήσω τις υποτιθέμενες δυσκολίες που αναφέρονται στο review και έχω σχηματίσει τις καλύτερες εντυπώσεις για το gameplay και την ατμόσφαιρα (και σκοπεύω να το παίξω πολλές φορές ακόμα, γιατί υπάρχουν στοιχεία στο παιχνίδι που δεν τα έχω εξαντλήσει). Βέβαια, τώρα θα μου πείτε ότι αυτά είναι προσωπικές μου απόψεις (όπως, άλλωστε, και του συντάκτη που έγραψε το συγκεκριμένο review). Ομως, για του λόγου το αληθές έχω να παραθέσω τα εξής στοιχεία από το Internet που κάθε συνειδητοποιημένος reviewer οφείλει να λαμβάνει υπόψη: π.χ. το περιοδικό "Intelligamer" δίνει στο Rune 4,5/5, το CFGN (ένα e-magazine) δίνει 96% λέγοντας ότι έχασε το άριστα για παιχνίδι της κατηγορίας του για κάτι ψιλο-bugs στο multiplayer κομμάτι (!!!) όπου το playability πήρε 98% και το sounds 95% . (Δεν είναι η μουσική το μόνο ζητούμενο στον ήχο. Φωτεινό παράδειγμα το Tomb Raider, όπου η μουσική είναι ανύπαρκτη.) Επίσης, πολλοί χρήστες ζητούν το Rune να γίνει και ταινία (!). Τα περαιτέρω σχόλια είναι περιττά, εκτός από αυτό: Μήπως από το πολύ καθισιό μπροστά στην οθόνη ή εξαιτίας έλλειψης φυσικού κάλλους (δηλαδή "...είμαι άσχημος...") ζηλεύουμε την αλά Arnie κορμάρα του Ragnar με την άκρως αισθησιακή death φωνή; Τελικά, καλό θα ήταν να κρίνουμε τα παιχνίδια πρώτα με βάση τα εν γένει χαρακτηριστικά τους, σεβόμενοι πάντα τον κόπο των κατασκευαστών καθώς και το κοινό των παιχνιδιών (που όσο κι αν ενοχλεί μερικούς είναι και από τα δύο γένη) και έπειτα με βάση τα γούστα του ο καθένας.

Ευχαριστώ,

Κατερίνα

Υ.Γ.: Ελπίζω να ακουστεί η άποψή μου μέσω του περιοδικού στους αναγνώστες, αλλά και στους άμεσα ενδιαφερομένους (και όχι να υποστεί λογοκρισία).



Αγαπητή Κατερίνα,

Σεβαστές φυσικά οι απόψεις σου και, όπως βλέπεις, δεν υπέστησαν καμιά λογοκρισία από εμάς. Ελπίζω μόνο να μην αρχίσει ο Βασίλης να ενσωματώνει τίποτα φωτογραφίες του στα reviews που κάνει για να πείσει τις αναγνώστριες του "PC Master" πως διαθέτει και αυτός κορμάρα και δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από τον Ragnar! Ωχ, δεν πρόλαβα να το γράψω και να σου το e-mail με attachment "Pioneer-The Ragnar Killer.jpg". Αχ, βρε Κατερίνα, τι μας έκανες...

ΜΙΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΗ ΗΜΕΡΑ ΤΟΥ... DUMMWIAM!

Dear "PC Master", ιδού σε παγκόσμια αποκλειστικότητα το προσωπικό ημερολόγιο του... DuMmWiaM!

Άλλη μια συνηθισμένη μέρα... Το πρωί τα κλασικά: Ξύπνησα πουρνό-πουρνό για να ετοιμαστώ για τη δουλειά. Δυστυχώς σήμερα δεν μπόρεσα να αντέξω τα βασανιστήρια και υπέκυψα στο να παραδεχτώ την υπεροχή του Κράτσα στο Quake3 και τον ανυπέρβλητο αισθησιασμό του Καφούρου. Αμέσως μετά ήρθε το καθιερωμένο πια -σε αυτή τη δουλειά που πήγα κι έμπλεξα- σοκ: Ο Σαρκ Σατ μου ανέθεσε ούτε λίγο ούτε πολύ 1.002 άρθρα-reviews!!! ΜΑ ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΠΡΟΛΑΒΑΙΝΕ 1002 ΑΡΘΡΑ ΣΕ 10 ΜΕΡΕΣ; Δεν μπορώ να καταλάβω τη λογική αυτού του ανθρώπου... Μα 3 reviews παραπάνω από το συνηθισμένο; Ποιος θα άντεχε 3 reviews παραπάνω; Ας είναι, θα το καταπιώ κι αυτό, εγώ ένας κούκλος, έξυπνος, θεάνθρωπος, θεός του Quake και πάνω από όόόλα μετριόφρων :). Αρκετά με τη θεϊκή φλυαρία μου. Άλλωστε, μπορούσα και να μην το καταπιώ; Να έβλεπα μετά ποιος θα μου πλήρωνε τους λογαριασμούς του τηλεφώνου... Το μεσημεράκι έκανα μια βίζιτα στο φανκλαμπ "Ζήτω-ο-Κόντης" κι έπειτα είχα το μεσημεριανό μου παρέα με την... Κάρτα Γραφικών. Πολύ μου τη δίνει αυτή η Κάρτα... Το απόγευμα αποφάσισα να σπάσω επίτηδες το πόδι μου, γιατί βαριόμουνα να γράψω τα άρθρα και θα το έφερνα ως δικαιολογία (το ότι έσπασα το πόδι μου - ακόμα έχω προβλήματα στην έκφραση...). Μετά από λίγο συνειδητοποίησα πως τσάμπα το έσπασα, αφού πάλι θα μπορούσα να γράψω, οπότε δικαιολογία γιοκ. Νόμιζα πως δεν θα πονούσα, αφού στο Quake όταν με κάνουν κιμά οι αντίπαλοι δεν αισθάνομαι τίποτα (μόνο ντροπή :))). Με τα πολλά έφτασε το βραδάκι. Στημένος μπροστά στο ρολόι περίμενα να πάει δέκα :)) (Δεν φταίω εγώ που είμαι φραγκοφονιάς, ο Σαρκ Σατ φταίει.) Εφτασε η ώρα και μπήκα στον Tali. Διαπίστωσα πως το παιχνίδι έχει ένα bug που συμβαίνει μόνο σε μένα. Με το που κάνω spawn γεμίζει η οθόνη από τα κρέατά μου και οι άλλοι παίκτες με κοροϊδεύουν... Οι θεϊκές γνώσεις μου μού υπαγορεύουν να το θεωρήσω bug:)). Βαριόμουνα να περάσω από το The 4th Coming και αυτή τη στιγμή είναι που γράφω σε σένα, ω θεϊκό, γλαφυρό ημερολόγιο. Πρέπει να την κάνω τώρα, γιατί με φωνάζει ο SHF να του σφουγγαρίσω. Αχ βρε SHF, αχ βρε SHF, να δω τι άλλο θα κάνω για να διαδίδεις πως είμαι καλός Quaker. Αυτά από μένα, τον έξυπνο-όμορφο-θεό-τέλειο-μετριόφρονα DuMmWiaM.

Ναι, φίλοι συναναγνώστες, αυτό είναι το πραγματικό, ένα και μοναδικό ημερολόγιο του Νικολάκη, αυτού του κομπλεξικού, ψυχικά διαταραγμένου με τάσεις σχιζοφρένειας ατόμου, ενός πραγματικού κινδύνου για το μέλλον του κόσμου και της Ελλάδας γενικότερα:))

Με φιλικότατους χαιρετισμούς,
"The tongue of COLiC@B"

Φίλε μας,

Αυτό δεν είναι ημερολόγιο, αλλά... θάψιμο στα δέκα μέτρα! Χμ... βρε Ηλία, μήπως έστειλες τελευταία κανένα γράμμα στο "PC Master" με ψευδώνυμο "The tongue of COLiC@B"; Όχι; Περίεργο, κι ήμουν απόλυτα σίγουρος... PC


HYPER CORNER
"CYBERING...
SINCE 1995"
Internet Cafe
102, Ag. Ioannou str., 153 42 Ag. Paraskevi, Athens
Tel.: 6009442, Fax: 6015981


Xplorer
Glyfada Internet café
ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΚΩΝ 4
(πίσω από τα YBONNH STORES και τον Κωτσόβολο)
Τηλ.: 9680620 www.xplorer.gr
E-mail: info@xplorer.gr
Leased line 144kbps


INTERNET
Www.netmania.gr
Fast Internet access
Word Processing
Image editing
Printing
CD Recording
Scanning
Video conferencing
Multiplayer gaming
Web Design
net mania
INTERNET CAFE
Www.netmania.gr
CAFE
ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΤΟ Internet ΓΙΝΕΤΑΙ...
MANIA!
Βασιλέως Παύλου 135, Καστέλλα, Πειραιάς Τηλ. 41.02.638 e-mail: netmania@internet.gr


MUSEUM
INTERNET
CAFE
PATISION 46, MUSEUM, ATHENS,
Tel.: 8833418
www.museumcafe.gr
e-mail: museum_net_cafe@yahoo.com


bitsandbytes
INTERNET POINT | DEALING ROOM
www.b-and-b.gr
Internet Point -50 PCs-
Ακαδημίας 78, 106 78
Τηλ.: 3822545-6, 3306590


ATHENS INTERNET
C@fe4U
44, Ippokratous Str.
Tel./Fax: 3611981
www.cafe4u.gr, e-mail:cafe4U@mail.com
FAST CONNECTION

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, οτιδήποτε ενδιαφέρει τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

THE MUMMY RETURNS

Είδος Περιπέτεια

Σκηνοθεσία
Stephen Sommers

Παραγωγή
James Jacks, Sean Daniel

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Brendan Fraser (Rick O'Connell), Rachel Weisz (Evelyn "Evie" Carnahan), John Hannah (Jonathan Carnahan), Patricia Velazquez (Anck-Su-Namun), The Rock (The Scorpion King), Oded Fehr (Ardeth Bay)

Μία από τις ταινίες που μάλλον δεν έχασαν την περσινή σαιζόν οι φίλοι της περιπέτειας ήταν το **"The Mummy"**. Αν και αρχικά είχε δώσει την εντύπωση ενός δυνατού θρίλερ, το τελικό αποτέλεσμα έμοιαζε περισσότερο με παρωδία παλαιότερων ταινιών τρόμου. Η παραγωγή της συνέχειας του "The Mummy" ξεκίνησε τον περασμένο Μάρτιο με τα πρώτα γυρίσματα να πραγματοποιούνται στο Μαρόκο και εν συνεχεία στην Αίγυπτο και την Ιορδανία. Η σκηνοθεσία και το σενάριο είναι του **Stephen Sommers**, ο οποίος είχε σκηνοθετήσει και την πρώτη ταινία, ενώ η παραγωγή των James Jacks και Sean Daniel. Το στόρι του **"The Mummy Returns"** μας τοποθετεί επτά χρόνια μετά το πρώτο φιλμ: Ο μανιακός τυχοδιώκτης και λάτρης της περιπέτειας Rick O'Connell **(Fraser)** απολαμβάνει τον ήρεμο έγγαμο βίο με την εκλεκτή της καρδιάς του Evie (η απρόσεκτη βιβλιοθηκάριος της πρώτης ταινίας) - μάλιστα, έχουν αποκτήσει έναν γιο, τον Alex **(Boath)**.



Οταν ο Alex συμπληρώνει τα οκτώ χρόνια του, η οικογένεια O'Connell αποφασίζει να πάει ένα ταξίδι αναψυχής στην Αίγυπτο. Το αρχαιολογικό δαιμόνιο φαίνεται πως την ακολουθεί παντού. Ετσι εκεί που απολαμβάνει τις διακοπές της, ανακαλύπτει σε έναν αρχαίο ναό ένα χρυσό μπρασελέ (μα καλά, δεν τους είπε κανείς πως η περιέργεια σκότωσε τη γάτα;). Οπως ήδη θα μαντέψατε, σύντομα θα βρεθεί να καταδιώκεται από τυμβωρύχους και κυνηγούς θησαυρών που θέλουν το πολύτιμο κόσμημα για λογαριασμό τους. Τελικά, τα μέλη της οικογένειας καταφέρνουν να επιστρέψουν στο Λονδίνο μαζί με το μπρασελέ που κατά μυστηριώδη τρόπο έχει προσκολληθεί μόνιμα στον καρπό του μικρού Alex. Η κακή τύχη των O'Connell, όμως, δεν σταματά εδώ, καθώς τέσσερις κλέφτες κάνουν το σπιτικό τους άνω κάτω ψάχνοντας για το μπρασελέ. Στη συνέχεια της ταινίας ανακαλύπτουμε πως αυτοί οι κλέφτες εργάζονται για λογαριασμό του διαβολικού Lock-Nah, ο οποίος κατάφερε να αναστήσει στη Hamunaptra τον Imhotep.





Αυτή τη φορά η μούμια δεν θα προσπαθήσει να κατακτήσει τον κόσμο μόνη της, αλλά θα έχει και συμμάχους.



Αυτή τη φορά η μούμια δεν θα προσπαθήσει να κατακτήσει τον κόσμο μόνη της, αλλά θα έχει και συμμάχους. Αρχικά την ερωμένη του Imhotep Anck-Su-Namun , την οποία επίσης είχε αναστήσει ο Lock-Nah, και στη συνέχεια τον Scorpion King, που υποδύεται το αστέρι της πάλης, Rock.

O Scorpion King υπήρξε στο παρελθόν μεγάλος κατακτητής, αλλά κατά τη διάρκεια της εκστρατείας του στην πόλη των Thebes πιάστηκε αιχμάλωτος από την αντίπαλη στρατιά. Λίγο προτού τον εκτελέσουν έκανε μία συμφωνία με τη θεότητα των νεκρών, τον Anubis, που του χάρισε τη ζωή με αντάλλαγμα την ψυχή του. Ο Anubis τον μεταμόρφωσε σε ένα παντοδύναμο πλάσμα που ήταν μισός άνθρωπος μισός σκορπιός.

Οι τρεις μούμιες, προκειμένου να ολοκληρώσουν τη νεκρανάστασή τους, πρέπει να πραγματοποιήσουν μία μυστικιστική τελετουργία στη χαμένη πολιτεία Ahm Shere. Για να το καταφέρουν αυτό πρέπει να έχουν στην κατοχή τους το μαγικό μπρασελέ που φέρει στον καρπό του ο μικρός Alex; Η ταινία θα προβληθεί στις κινηματογραφικές αίθουσες των ΗΠΑ τον προσεχή Μάιο, ενώ στη χώρα μας αναμένεται να τη δούμε τους πρώτους φθινοπωρινούς μήνες του 2001.

CINE news

Σημαντικές δυσκολίες συναντά η παραγωγή της ταινίας "Spiderman". Οι παραγωγοί της Sony δεν φαίνονται ικανοποιημένοι με το σενάριο της ταινίας που έγραψε και σκηνοθετεί ο James Cameron και πρωταγωνιστεί ο Tobbey Maguire (Peter Parker) και το πιθανότερο είναι να σταματήσουν τα γυρίσματα μέχρι να αντικατασταθεί το αρχικό στόρι.



Απρόσμενη επίθεση από το βοηθό του δέχθηκε ο David Spade. Ο χολιγουντιανός σταρ δέχθηκε επίθεση μέσα στο ίδιο του το σπίτι από τον 29χρονο David Malloy, ο οποίος επιχείρησε να τον ληστέψει. Οταν ο Spade έφτασε σπίτι του, αντίκρισε τον Malloy να τον απειλεί με ένα όπλο. Ο Malloy, αφού τον πυροβόλησε, κατάφερε να διαφύγει πριν ο ελαφρά τραυματισμένος Spade να καλέσει την αστυνομία. Τελικά, ο δράστης συνελήφθη αρκετές ώρες αργότερα και οδηγήθηκε στο αστυνομικό τμήμα όπου του αποδόθηκαν κατηγορίες για διάρρηξη και απόπειρα δολοφονίας με θανατηφόρο όπλο.



Οπως θα γνωρίζετε οι περισσότεροι, οι παπαράτσι αποτελούν το φόβο και τον τρόμο των δημοφιλών προσώπων. Τελευταία θύματα ο κύριος MI:2 Tom Cruise και η αγαπημένη αυτής της στήλης Cameron Diaz. Οι γνωστοί stars αυτή τη στιγμή βρίσκονται στη Ν. Υόρκη για τη νέα ταινία τους "Vanilla Sky". Κάποιος φωτογράφος πλησίασε το αυτοκίνητο στο οποίο βρίσκονταν οι πρωταγωνιστές και προσπάθησε να πάρει φωτογραφίες. Το αποτέλεσμα ήταν ο Tom Cruise να χάσει την ψυχραιμία του και να επιτεθεί στο φωτογράφο. Αγνωστο παραμένει αν η Cameron Diaz συμμετείχε στον καυγά ορμώμενη από τον εκρηκτικό ρόλο της στην ταινία "Αγγελοι του Charlie".

NUTTY PROFESSOR II: THE KLUMPS

Σας αρέσει η χημεία; Αντιμετωπίζετε προβλήματα βάρους; Θέλετε να χάσετε γρήγορα και εύκολα κιλά για να κατακτήσετε την κοπέλα των ονείρων σας; Ε, τότε η λύση είναι η μυστική φόρμουλα που ανακάλυψε ο **Eddie Murphy**. Το **"Nutty Professor II: The Klumps"** είναι η συνέχεια της επιτυχημένης κωμωδίας φαντασίας. Σπάνια είχαμε ταινίες sequel καλύτερες από τις αρχικές. Αυτή τη φορά, όμως, το ενδιαφέρον σενάριο μάλλον θα σας αποζημιώσει. Η πρώτη ταινία σημείωσε αρκετή επιτυχία (αν και ήταν remake της παλαιότερης ασπρόμαυρης με τον Jerry Lewis) με τον Eddie Murphy να δίνει ένα απίστευτο κρεσέντο γέλιου, υποδυόμενος όλα τα μέλη της οικογένειάς του.

Το φιλμ, πέρα από το κεντρικό στόρι, δίνει αρκετά στοιχεία σχετικά με την οικογένεια του Murphy.



Η δεύτερη συνέχεια της ταινίας ακολουθεί την ίδια -σεναριακά τουλάχιστον- οδό με το πρώτο μέρος. Ο Sherman αποφασίζει να απαλλαχθεί πλήρως από το alter ego του, τον Buddy Love. Ο πονηρός Buddy, όμως, ξεγελάει τον αγαθό Sherman και καταφέρνει να αναγεννηθεί, έχοντας ένα καινούριο σχέδιο στο μυαλό του. Παράλληλα θέλει να κλέψει το μυστικό του ελιξίριου της νεότητας, που στο μεταξύ έχει ανακαλύψει ο Sherman, για να το χρησιμοποιήσει για τους δόλιους σκοπούς του.

Το φιλμ, πέρα από το κεντρικό στόρι, δίνει αρκετά στοιχεία σχετικά με την οικογένεια του Murphy (λέτε να μπει στο Guiness book με τόσους χαρακτήρες που υποδύεται;). Στο πρώτο μέρος θυμίζει έντονα την πρώτη ταινία, καθώς οι χαρακτήρες κινούνται στο ίδιο πλαίσιο και το μόνο που αλλάζει είναι οι ξεκαρδιστικές (όπως πάντα) ατάκες του ταλαντούχου κωμικού. Ο Sherman είναι το κεντρικό πρόσωπο: Ενας καθηγητής πανεπιστημίου στο μάθημα της χημείας, που αντιμετωπίζει προβλήματα με το βάρος του και στο παρελθόν είχε εφεύρει μια μυστική φόρμουλα που του προκάλεσε ακόμα μεγαλύτερα προβλήματα, δημιουργώντας τον κακό Buddy Love. Ακόμα θα τον δούμε ως Papa, Mama, Ernie και Grandma (η αποθέωση του γέλιου!). Ο καλοθελητής Sherman, ο πονηρός Buddy Love, η επαναστάτρια Grandma έχουν διαφορετική προσωπικότητα και δύσκολα θα μπορούσαν να αποδοθούν με τόση πειστικότητα από άλλον καλλιτέχνη. Το δεύτερο μέρος αποτελεί ένα ανελέητο κυνηγητό μεταξύ του Buddy και του Sherman, που οδηγεί σε αρκετές κωμικές καταστάσεις.



Η σκηνοθεσία είναι από τον **Peter Segal** και εκτός του πολυτάλαντου Murphy πρωταγωνιστούν οι Janet Jackson, Larry Miller, John Ales, Richard Gant. Οσον αφορά στον τελικό νικητή... αρκετά σας αποκαλύψαμε, η συνέχεια επί της οθόνης.

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

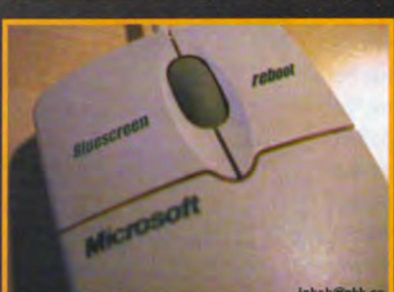


10 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ PICTURE IT! PHOTO STUDIO

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT HELLAS

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Γνωρίζετε για το bug του 2001; Όχι; Δεν υπάρχει τέτοιο πράγμα; Η Microsoft, πάντως, πιστεύει ότι υπάρχει και γι' αυτό κυκλοφορεί το νέο προϊόν της, το Microsoft Mouse 2001. Τι νέο προσφέρει; Με δεξί κλικ κάνετε Reboot και με αριστερό βγαίνετε σε blue screen (αυτή η τόσο υπέροχου χρώματος οθόνη...).

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

10 ΒΑΘΜΟΙ

S	A	C	R	I	F	I	C	E	W	Q	E	R	W	Y	U	I	O	K	I
G	M	W	G	F	D	F	A	N	A	T	I	C	I	S	M	B	V	C	D
A	S	I	H	J	M	N	O	W	I	C	O	N	V	E	R	S	I	O	N
B	A	B	T	L	O	B	Y	L	O	H	F	D	B	V	C	X	K	I	J
R	N	V	B	E	C	F	A	R	R	A	T	Y	U	I	O	P	K	C	N
I	C	B	V	C	D	E	W	O	D	R	E	R	G	B	N	H	Y	O	J
E	T	R	F	V	Z	T	G	B	V	G	R	T	Y	U	I	W	O	N	N
L	U	B	V	C	W	I	D	G	V	E	N	G	E	A	N	C	E	V	G
K	A	T	G	B	V	D	S	X	W	C	V	W	X	C	V	B	N	I	N
W	R	C	O	N	C	E	N	T	R	A	T	I	O	N	B	V	C	C	I
S	Y	V	W	B	V	W	D	E	R	G	B	V	C	W	E	R	T	T	S
A	F	I	S	T	O	F	T	H	E	H	E	A	V	E	N	S	F	I	N
L	P	D	F	H	R	T	G	F	D	S	W	G	F	D	S	E	F	O	A
V	O	V	B	O	K	A	L	A	X	R	I	S	T	O	U	G	E	N	E
A	T	V	P	R	A	Y	E	R	K	A	L	A	N	T	A	D	F	W	L
T	E	E	C	N	A	I	F	E	D	T	R	I	G	O	N	A	F	G	C
I	T	D	F	S	T	H	A	P	L	I	R	O	T	H	U	M	E	J	H
O	H	G	F	W	E	R	F	H	O	L	Y	S	H	I	E	L	D	U	N
N	A	K	A	N	R	E	D	E	M	P	T	I	O	N	N	M	W	H	U
S	W	A	S	P	R	A	T	A	M	W	A	L	A	L	W	T	H	N	I

1 SACRIFICE
2 SMITE
3 HOLY BOLT
4 ZEAL
5 CHARGE
6 VENGEANCE
7 CONVERSION
8 FIST OF THE HEAVENS
9 THORNS
10 CONCENTRATION
11 SANCTUARY
12 FANATICISM
13 CONVICTION
14 PRAYER
15 DEFIANCE
16 CLEANSING
17 VIGOR
18 REDEMPTION
19 SALVATION
20 HOLY SHIELD

Θέμα: Skills του Paladin στο Diablo II

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Ο αρχηγός του καραβανιού στο Act I του Diablo II.

1	2	3	4	5	6

1 Πόσο κόστιζε (περίπου) την άνοιξη του 1996 ένας Pentium στα 150MHz;

B. 10.000 δρχ. (χιχι)
W. 120.000 δρχ.
X. 250.000 δρχ.

2 Ποια η δημιουργός του Autoroute 2001;

A. Η Microsoft
B. Η Anubis
M. Η Que

3 Ποια η αγαπημένη ομάδα του αρχισυντάκτη του "PC Master";

R. Η ΑΕΚ (άντε, επειδή απέκλεισε τη Leverkuzen να την πούμε ΑΕΚάρα)
M. Παναθηναϊκός
N. ΠΑΟΚ

4 Tag της HTML για εισαγωγή εικόνας.

R. <IMG SRC>
G. <A HREF>
C. <DEL TREE>

5 Η Diamond Monster 3D υποστηρίζει Direct 3D, Glide και OpenGL;

N. Μόνο Glide και Direct 3D
I. Ναι
L. Ζήτω η πληροφόρηση από τους υπαλλήλους αλυσίδων καταστημάτων πληροφορικής!!!

6 Χριστουγεννιάτικο δωράκι: Η σωστή απάντηση είναι το γράμμα "V".

M. Λάθος
N. Λάθος
V. Σωστό. Χρόνια πολλά σε όλους.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







SWAT 3: ELITE EDITION	NO ONE LIVES FOREVER	DIRT TRACK RACING	ARCANUM	BLACK & WHITE

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμμμ...

10 ΒΑΘΜΟΙ

Εχω δύο κεφάλια, όμως μόνο ένα σώμα. Οσο πιο σταθερός βρίσκομαι τόσο πιο γρήγορα τρέχω. Τι είμαι;

Απ.: ________________

Λέω πάντα την αλήθεια, όμως δεν μιλάω ποτέ. Κοίταξέ με και θα δεις αυτό που υπάρχει πραγματικά. Πες το όνομά μου.

Απ.: ________________

Πες το όνομά μου και θα με σκοτώσεις.

Απ.: ________________

Το μπαλάκι του γκολφ

Δυο φίλοι, φανατικοί του γκολφ και οι δύο, συναντήθηκαν την Κυριακή το πρωί στο γήπεδο για έναν γύρο. Προτού ξεκινήσουν, βάζει ο ένας το χέρι του στο σάκο, βγάζει ένα μπαλάκι και το δείχνει στο φίλο του:

- Δοκίμασε αυτό, του λέει.
- Και τι το ιδιαίτερο έχει αυτό το μπαλάκι, ρωτάει ο άλλος.
- Δεν μπορείς να το χάσεις.
- Τι εννοείς; ξαναρωτάει με μια έκφραση απορίας.
- Σοβαρά μιλάω. Αν σου πέσει μέσα στα δέντρα, βγάζει έναν ήχο μπιπ-μπιπ και το βρίσκεις. Αν σου πέσει μέσα στη λιμνούλα, βγάζει φυσαλίδες. Αν σου φύγει πολύ μακριά, βγάζει καπνό και ξέρεις πού έχει πάει.

Δεν τον πίστεψε ο φίλος του, αλλά μη έχοντας τίποτα να χάσει, δοκίμασε μερικές άστοχες βολές και κατάπληκτος διαπίστωσε ότι το μπαλάκι συμπεριφερόταν όπως του τα είχε πει ο άλλος.

- Δικέ μου, αναφώνησε τελικά, φοβερό μπαλάκι. Από πού το αγόρασες;
- Το βρήκα...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 135. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 18 Ιανουαρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 16η Ιανουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 138. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Απριλίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και στη Microsoft Hellas A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 132 | **15 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 2000**

MULTI QUIZ

Ενα από τα πιο σημαντικά spells στο Baldur's Gate II.

1	2	3	4	5	6
B	R	E	A	C	H

1 Ως προς την εμφάνιση συγγενεύουν με τον Σποκ του Star Trek.

- G. Οι συντάκτες του "PC Master"
- B. Οι Half-Elves
- M. Οι Trolls

2 Τι σημαίνει το σύμβολο με το πλάγιο "69" στο Baldur's Gate II;

- B. Οτι ο χαρακτήρας είναι Καρκίνος στο ζώδιό του.
- E. Δεν ξέρω, δεν απαντώ, διότι μπορεί να παρεξηγηθώ.
- R. Οτι βρίσκεται σε κατάσταση "Regenerating".

3 Πότε κυκλοφορεί το Championship Manager 2000/2001;

- E. ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕ!!!
- A. Το ποιο;
- F. Στις 19 Δεκεμβρίου 2000.

4 Ο δημιουργός του Return to Pirates Island 2.

- A. O Scott Adams
- B. Ο Κοκκινογένης
- C. H Roberta Williams

5 Σύμφωνα με αυτόν, ο πρόγονος της Julie ήταν ο Ιουλιανός ο Παραβάτης (χίχι).

- C. Ο Γιάννης Πατρίκος
- M. Ο Θύμιος Καρακατσάνης
- Z. Ο Ζουράρης (το μικρό του μου διαφεύγει)

6 Σύμφωνα με κάποιον υπουργό τα μετάλλια των ολυμπιονικών είναι ισάξια με:

- G. Την επιτυχία της στήλης που διαβάζετε (γιατί όχι, δηλαδή;;;).
- H. Τα 20άρια των μαθητών (εεε, ναι...)
- I. Τα 19άρια των μαθητών (πάει όπως τα μετάλλια: Χρυσό=20, Αργυρό=19, Χάλκινο=18)

ΧΜΜ!

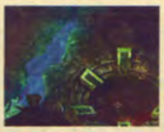
1. Ο Φόβος 2. Οι Σκιές 3. Η Φωτιά

Οι νικητές κερδίζουν από ένα αντίτυπο του παιχνιδιού "Tomb Raider 4"

- ΠΑΛΑΚΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΜΕΣΑΡΧΑΚΗΣ ΝΙΚΟΣ *ΧΑΝΙΑ*
- ΠΑΥΛΗΣ ΑΝΤΩΝΗΣ *ΜΥΤΙΛΗΝΗ*
- ΚΟΥΡΤΑΣ ΑΔΡΙΑΝΟΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΧΡΗΣΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ *ΠΕΥΚΗ*
- ΠΑΥΛΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ *ΧΑΝΙΑ*
- ΠΑΤΣΙΟΣ ΛΕΩΝΙΔΑΣ *ΚΗΦΙΣΙΑ*
- ΚΕΚΕΣ ΚΙΜΩΝΑΣ *ΑΘΗΝΑ*
- ΔΗΜΗΤΡΙΟΥ ΙΩΑΝΝΑ *ΘΕΣ/ΝΙΚΗ*
- ΤΣΙΧΛΑΚΗΣ ΕΥΤΥΧΗΣ *ΧΑΝΙΑ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN



STARSHIP TROOPERS



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2



SACRIFICE



AIRLINE TYCOON

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

D	R	I	Z	Z	T	D	O	E	U	R	D	E	N	T	H	E	Q	Q	I
S	W	E	R	T	T	G	H	G	I	A	B	D	C	V	A	D	S	M	R
A	A	K	S	D	F	V	C	B	X	Z	A	W	S	N	E	M	J	A	E
E	Y	O	J	A	N	J	A	N	S	E	N	I	U	Y	R	N	H	Z	N
M	D	R	F	G	H	L	J	K	L	X	C	N	V	B	D	M	N	Z	I
O	F	G	G	H	D	N	B	V	C	X	X	Z	A	S	A	D	Y	Y	C
N	E	A	E	R	I	E	I	R	T	Y	U	I	O	C	L	N	R	F	U
H	B	N	V	C	F	G	H	M	J	Y	O	K	E	M	I	N	L	E	S
A	R	B	G	F	D	S	V	B	O	T	R	R	I	K	S	O	E	N	N
V	F	L	G	W	E	E	R	S	W	E	I	H	N	O	K	I	D	T	A
A	F	O	G	H	J	K	H	I	K	F	N	B	V	C	D	S	N	A	A
R	E	O	F	G	V	I	C	O	N	I	A	D	E	V	I	R	E	N	S
I	R	D	G	F	M	S	W	R	Z	A	I	K	L	O	H	N	M	T	C
A	E	A	R	O	F	G	O	B	V	C	D	J	E	D	S	V	O	B	S
N	C	X	V	F	G	D	R	E	D	N	S	G	A	C	V	D	N	S	N
E	R	E	V	A	L	Y	G	A	R	C	O	R	T	H	A	L	A	E	I
Q	W	E	R	E	B	V	C	E	C	T	E	E	D	F	E	B	V	C	M
Q	W	E	K	F	D	S	C	I	K	O	L	R	E	D	S	I	N	G	R
E	N	A	L	I	A	D	E	A	R	N	I	S	E	Q	W	E	R	T	G
G	A	B	R	I	E	E	L	L	E	S	I	M	E	L	I	K	F	A	T



Το πρώτο on-line RPG
στην Ελλάδα!!!
Συνομιλήστε και αντιμετωπίστε περισσότερους από 100 χρήστες που μπορούν να βρίσκονται on-line ταυτόχρονα.
Αξιοποιήστε τους περισσότερους από 300 NPCs χαρακτήρες, οι οποίοι σας βοηθούν να βελτιώσετε τις δυνατότητές σας.
The 4th Coming
www.t4c.gr
Hey you! You look like you need some training!
Εξερευνήστε 6 τεράστιες πόλεις και 25 γιγαντιαία dungeons συνολικής εικονικής έκτασης 7.500.000 τετραγωνικών μέτρων χάρτη.
Αντιμετωπίστε 200 διαφορετικούς και απρόβλεπτους αντιπάλους και τέρατα.
Εσύ τι περιμένεις για να μπεις στον φανταστικό κόσμο του "The 4th Coming";
Γίνε συνδρομητής τώρα!
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.

Hall of fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία, είτε ως ανεξάρτητοι είτε ως συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο.

Το HALL OF FAME θα βρίσκεται κοντά σας τους μήνες Ιανουάριο, Απρίλιο, Ιούλιο και Οκτώβριο.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος

ADVENTURE-RPGs

THE DIG

Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".

Παρουσίαση: **Ιαν. '96** Βαθμολογία: **98%**

ATLANTIS

Το Atlantis ήταν το παιχνίδι της Cryo που ξεπέρασε τα πρότυπα στα γραφικά των adventure games, δημιουργώντας έναν από τους πιο ρεαλιστικούς τρισδιάστατους κόσμους. Με άποψη πρώτου προσώπου και κίνηση 360 μοιρών, τρισδιάστατο ήχο και πλούσια δράση αποτελεί ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών.

Παρουσίαση: **Ιούλ.-Αύγ. '97** Βαθμολογία: **96%**

QUEST FOR GLORY 5

Συνεχίζοντας την παράδοση των QFG Series, η Sierra εξέπληξε ευχάριστα τους fans της σειράς κυκλοφορώντας το τελευταίο, σύμφωνα με του ισχυρισμούς της, QFG adventure. Πρόκειται για ένα game που δικαιολογεί απόλυτα τη ρήση: "Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νέοι". Το QFG 5 περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά ενός καθαρόαιμου Quest For Glory, όπως μάχες, συνωμοσίες, δύσκολα puzzles αλλά και επικό σενάριο. Αποτελεί σίγουρα ένα "must" για όλους τους φίλους των adventure games και όχι μόνο!

Παρουσίαση: **Φεβρ. '99** Βαθμολογία: **97%**

DISKWORLD NOIR

Το αναρχικό χιούμορ του Terry Pratchett έκανε πάλι το θαύμα του. Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μας επαναφέρει στην εποχή όπου ένα καλό adventure βασιζόταν στο επιτυχημένο σενάριό του. Χωρίς να υπολείπεται ιδιαίτερα στα γραφικά (βέβαια, τονίζουν με τον καλύτερο τρόπο το κωμικό της κατάστασης) και με ένα αξιοζήλευτο soundtrack να περιβάλλει μοναδικά την ατμόσφαιρα, το Diskworld Noir απεικονίζει με τον καλύτερο τρόπο τον ξακουστό δισκόκοσμο και το εξωφρενικό δημιούργημα του πολυαγαπημένου συγγραφέα.

Παρουσίαση: **Σεπτ. '99** Βαθμολογία: **96%**

SYSTEM SHOCK 2

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του φανταστικού System Shock όχι μόνο δεν απογοήτευσε τους gamers, αλλά κατάφερε να επισκιάσει την επιτυχία του πρώτου μέρους, φτάνοντας να ανακηρυχθεί από πολλά έντυπα ως το κορυφαίο adventure/RPG του 1999 κι ένα από τα καλύτερα όλων των εποχών. Φανταστικό σενάριο, εκπληκτικά τρομακτικό περιβάλλον και μουσική τόσο υποβλητική, ώστε το παιχνίδι έπρεπε να παίζεται με όλα τα φώτα αναμμένα για να αποφευχθούν τα καρδιακά επεισόδια. Ενας μοναδικός τίτλος.

Παρουσίαση: **Οκτ. '99** Βαθμολογία: **97%**

THE LONGEST JOURNEY



Ενα adventure που "ξυπνά" όλα τα στοιχεία των παλιών καλών παιχνιδιών του είδους και συνάμα ανταποκρίνεται στα δεδομένα και τις ανάγκες της εποχής του. Υποδύεστε την April Ryan, μία κοπέλα με μοναδικά χαρίσματα, και ξεκινάτε ένα μακρύ ταξίδι στους εκπληκτικούς κόσμους του παιχνιδιού. Ενα εξαιρετικό adventure.

Παρουσίαση: **15 Απρ. '00** Βαθμολογία: **96%**

TIME MACHINE

Αν σας αρέσει η ιδέα ενός ταξιδιού στο χρόνο, τότε το παιχνίδι αυτό σας ενδιαφέρει. Εμπνευσμένο από το ομώνυμο βιβλίο του Herbert George Wells, ο οποίος είναι ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού, μας μεταφέρει στο πολύ μακρινό μέλλον. Αν και adventure, περιέχει αρκετά στοιχεία action. Διαθέτει πολύ καλό σενάριο, εξίσου καλά γραφικά και εντυπωσιακή πλοκή. Αν σας αρέσουν ανάλογα σενάρια, πρέπει να το δείτε.

Παρουσίαση: **Αύγ. '00** Βαθμολογία: **91%**

DIABLO II

Η πολυαναμενόμενη συνέχεια του ίσως πιο επιτυχημένου RPG. Με φανταστικό gameplay, καλοσχεδιασμένα γραφικά, εκπληκτική ατμό-



σφαιρα και πολλές αποστολές, δίκαια απέκτησε τη θέση του στο Hall of Fame, παρά τα μικροπροβλήματα που αρχικά είχε. Από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια που είδαμε ποτέ, άξιος συνεχιστής του προκατόχου του.

Παρουσίαση: **Αύγ. '00** Βαθμολογία: **80%**

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Σταυροί, σκόρδα, αγιασμός και, φυσικά, βρικόλακες! Πρόκειται για ένα πολύ καλό RPG, το οποίο μας μεταφέρει στο σκοτεινό κόσμο των βρικολάκων. Η ιστορία του εξελίσσεται στη μεσαιωνική Ευρώπη, σε μία σκοτεινή και μυστηριώδη ατμόσφαιρα. Περιέχει άφθονη δράση, εντυπωσιακά και εξαιρετικά λεπτομερή γραφικά και άκρως υποβλητικό ήχο. Από τα πλέον ατμοσφαιρικά παιχνίδια που έχουμε δει.

Παρουσίαση: **Σεπτ. '00** Βαθμολογία: **90%**

BALDUR'S GATE 2

Αξιος συνεχιστής του πρώτου Baldur's Gate, κερδίζει επάξια θέση στο Hall of Fame. Τα εντυπωσιακά γραφικά και το εκπληκτικό και



εύχρηστο gameplay του είναι τα σημεία που ξεχωρίζει κάποιος αμέσως. Το σενάριό του είναι πολύ δυνατό και ουσιαστικά αποτελεί συνέχεια της ιστορίας του πρώτου παιχνιδιού. Γενικά ενσωματώνει όλα τα καλά στοιχεία που αναζητεί ένας fan των RPGs. Αν ανήκετε σε αυτήν την κατηγορία, τότε μην το χάσετε με τίποτα.

Παρουσίαση: **1 Νοεμβ. '00** Βαθμολογία: **98%**

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Η επιστροφή του θρυλικού Guybrush Threepwood ύστερα από απουσία τριών ετών δεν θα μπορούσε να μη συμπεριληφθεί στο Hall of



Fame. Αλλος ένας τίτλος, άξιος συνεχιστής μιας πολύ καλής παράδοσης. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να ζήσετε νέες περιπέτειες στο μαγικό κόσμο του Monkey Island, μάλιστα αυτή τη φορά σε 3D περιβάλλον. Με γραφικά καλύτερα από ποτέ, εύκολο χειρισμό και, φυσικά, άφθονο χιούμορ, είναι βέβαιο πως θα σας καθηλώσει για πολλές ώρες μπροστά στην οθόνη σας.

Παρουσίαση: 1 Δεκ. '00 Βαθμολογία: 99%

STRATEGY

BROOD WAR

Το πολυαναμενόμενο expansion του Starcraft προκάλεσε πανικό στην κοινότητα των real time strategy gamers. Ο λόγος είναι πολύ απλός: Το Brood War αποτελεί μακράν το καλύτερο expansion που έχει κυκλοφορήσει για RTS game καθώς εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες του προκατόχου του, ενώ στην ουσία αναβαθμίζει το παιχνίδι με νέες μονάδες και features στο interface. Δεν είναι τυχαίο που ακόμα και σήμερα το εν λόγω expansion χαρακτηρίζεται, μαζί με το Starcraft, ως το κορυφαίο strategy game όλων των εποχών!

Παρουσίαση: Φεβρ. '99 Βαθμολογία: 94%

SHOGUN: TOTAL WAR

Το Shogun μας μεταφέρει στην Ιαπωνία του 16ου αιώνα και μας προκαλεί να γίνουμε ο ένας και μοναδικός αφέντης της χώρας του Ανατέλλοντος Ηλίου. Οι μάχες είναι το πιο δυνατό σημείο του, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως η "δράση" σας περιορίζεται μόνο σε αυτό το πεδίο. Αν και ο βαθμός δυσκολίας του είναι αρκετά υψηλός, εντούτοις είναι μία πρόκληση - ειδικά για τους πιο έμπειρους παίκτες στο χώρο.

Παρουσίαση: 1 Σεπ. '00 Βαθμολογία: 91%

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

Το expansion του Age of Empires 2 είναι ομολογουμένως εκπληκτικό. Προσθέτει νέους πολιτισμούς και τεχνολογίες, ενώ αναβαθμίζει τους παλαιότερους. Τα βασικά στοιχεία του (γραφικά, ήχος, χειρισμός) παραμένουν εφάμιλλα του AOE2, με μία μικρή βελτίωση στον τομέα του gameplay. Οι φίλοι των RTS δεν πρέπει να το χάσετε με τίποτα

Παρουσίαση: 15 Σεπ. '00 Βαθμολογία: 95%

RED ALERT 2

Ρώσοι εναντίον Αμερικανών και το αντίστροφο. Οπως και να 'χει, οι μεγάλοι κερδισμένοι της υπόθεσης είναι όσοι ασχοληθούν με αυτό το



εντυπωσιακό παιχνίδι στρατηγικής. Διατηρεί ουσιαστικά το ίδιο επιτυχημένο interface του πρώτου Red Alert, αλλά περιλαμβάνει πάρα πολλές ενδιαφέρουσες προσθήκες και βελτιώσεις. Νέα όπλα, νέες μονάδες, νέοι χάρτες και αρκετό χιούμορ είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του. Ασφαλώς ένα από τα καλύτερα RTS που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή.

Παρουσίαση: 15 Νοεμ. '00 Βαθμολογία: 94%

HOMEWORLD CATACLYSM

Στρατηγική και μάχη για την επικράτηση στο διάστημα στο μακρινό μέλλον. Το σενάριό του είναι ιδιαίτερα καλό και η πλοκή του πλούσια. Εχετε στη διάθεσή σας μια μεγάλη γκάμα τε-



χνολογιών και διαστημοπλοίων, ενώ τα γραφικά και η όλη ατμόσφαιρα δεν θα σας απογοητεύσουν. Οσοι γοητεύσετε από την προοπτική μιας εντυπωσιακής περιπέτειας στο αχανές διάστημα, τότε το Homeworld Cataclysm θα σας δώσει αυτό που ζητάτε.

Παρουσίαση: 15 Νοεμβ. '00 Βαθμολογία: 92%

Serial Killers

Σειρές που άφησαν εποχή - Monkey Island

Με αφορμή την πρόσφατη κυκλοφορία του Escape from Monkey Island, να θυμηθούμε κάποια πράγματα για τον Guybrush και τις περιπέτειές του.

Monkey Island 1

Εκανε την εμφάνισή του το 1990 και κατέπληξε πολύ κόσμο. Πέραν από το PC κυκλοφόρησε και σε άλλα formats και παντού σημείωσε μεγάλη επιτυχία. Αν και τα γραφικά δεν ήταν ό,τι καλύτερο, η ατμόσφαιρα ήταν αυτή που καθήλωνε τον παίκτη και τον προέτρεπε να συνεχίσει την προσπάθεια του Guybrush για να γίνει πειρατής.



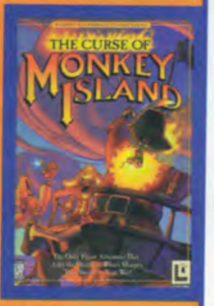
Monkey Island 2



Η συνέχεια του MI κυκλοφόρησε δύο χρόνια αργότερα και ήταν στο ίδιο επίπεδο σε ό,τι αφορά τα γραφικά και το interface με το προηγούμενο. Το χιούμορ έρεε άφθονο και η ατμόσφαιρα ήταν εκπληκτική. Μάλιστα σε αυτό το επεισόδιο "πεθαίνει" και ο μεγάλος σας αντίπαλος, ο πειρατής LeChuck.

Cure of Monkey Island

Και εκεί που νομίζετε πως έχετε ησυχάσει μια και καλή από τον φοβερό LeChuck, 3 χρόνια μετά (1997) τον ξανασυναντάτε. Εντάξει, όχι τον ίδιο αλλά το φάντασμά του. Αυτή τη φορά τα γραφικά του τίτλου είναι κατά πολύ βελτιωμένα, ενώ και οι ομιλίες εντυπωσιάζουν. Ολα τα βασικά χαρακτηριστικά των προηγούμενων εκδόσεων δηλώνουν "το παρών", με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ακόμη ένα "hit".



Escape from Monkey Island

Το πιο πρόσφατο "κομμάτι του παζλ" ήρθε πριν από λίγο καιρό. Το περιβάλλον είναι πλέον πλήρως τρισδιάστατο, αλλά και πάλι το παιχνίδι δεν υστερεί σε κανέναν από τους τομείς που το καθιέρωσαν ως μία από τις πιο επιτυχημένες σειρές στην ιστορία του gaming. Περισσότερα γι' αυτό θα βρείτε στην πρόσφατη παρουσίαση του Αντρέα Τσουρινάκη (τεύχος 133).

Hall of fame

ACTION

QUAKE III ARENA

Αναμφίβολα ένα παιχνίδι με πολλούς φίλους, αν κρίνω και από τη συμμετοχή σας στο τε-



λευταίο Grand Prix. Εκπληκτικά γραφικά, έξοχη ατμόσφαιρα, άφθονοι εχθροί και δράση που δεν θα σας αφήσει να εφησυχάσετε ούτε στιγμή. Μεγάλη είναι και η ποικιλία στα όπλα που θα έχετε στη διάθεσή σας. Ενα "must" για τους φίλους των action games.

Παρουσίαση: **15 Ιαν. '00** Βαθμολογία: **97%**

SOLDIER OF FORTUNE

Παιχνίδι στο οποίο κυριαρχούν η καταιγιστική δράση και η άφθονη βία. Καλείστε να ταξιδέψετε σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της Γης, σε καλοσχεδιασμένα περιβάλλοντα με εκπληκτικά γραφικά. Οι αποστολές σας είναι αρκετές και το οπλοστάσιό σας πλούσιο. Οι δε εχθροί σας ποικίλλουν από μέρος σε μέρος. Σίγουρα μία πολύ καλή επιλογή στο χώρο.

Παρουσίαση: **15 Μαΐ. '00** Βαθμολογία: **90%**

DEVIL INSIDE

Παιχνίδι που θυμίζει αρκετά το Resident Evil. Συνδυάζει αρμονικά στοιχεία action και adventure και εκτυλίσσεται σε μία αναντίρρητα



τρομακτική ατμόσφαιρα. Σκοπός σας είναι να θυμίσετε στον στυγερό δολοφόνο Harry Grimes πως δεν ανήκει πλέον σε αυτόν τον κόσμο, μια και μόλις έχει επιστρέψει από την κόλαση. Ενα game που δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή των φίλων του είδους.

Παρουσίαση: **Ιούλ. '00** Βαθμολογία: **90%**

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Star Trek σε action game και μάλιστα πρώτου προσώπου. Γιατί όχι, όταν το αποτέλεσμα είναι τόσο εντυπωσιακό; Στον τομέα των γραφικών χρησιμοποιεί τη μηχανή του Quake III και επιτυγχάνει την άψογη μεταφορά του κόσμου του Star Trek. Οι εχθροί σας πολλοί και τα όπλα σας ακόμη περισσότερα. Είναι, λοιπόν, μια καλή επιλογή για τους φί-



λους της γνωστής σειράς, που δεν αρέσκονται σε παιχνίδια στρατηγικής. Από την άλλη, για όσους ανήκουν στην ίδια κατηγορία και έχουν έφεση στα strategies, είναι μια ευκαιρία να γνωρίσουν και κάποιο άλλο είδος παιχνιδιού.

Παρουσίαση: **15 Οκτ. '00** Βαθμολογία: **90%**

TOMB RAIDER CHRONICLES

Τα χρονικά της Lara έρχονται να μας αποκαλύψουν κάποιες κρυφές περιπέτειες της δημοφιλούς ηρωίδας. Μας μεταφέρουν σε τέσσερα διαφορετικά μέρη, όπου θα κληθούμε να φέρουμε εις πέρας διάφορες αποστολές. Τα γραφικά και το gameplay έχουν μείνει κα-



τά βάση τα ίδια, ωστόσο ένα Tomb Raider game είναι πάντα ενδιαφέρον. Υπόσχεται αρκετές ευχάριστες στιγμές, ενώ για πρώτη φορά δίνει την ευκαιρία στους φίλους της Lara να δημιουργήσουν τα δικά τους επίπεδα μέσω του σχετικού editor που περιλαμβάνει.

Παρουσίαση: **15 Δεκ. '00** Βαθμολογία: **85%**

SIMULATION

FALCON 4.0

Αν το όνειρό σας πάντα ήταν να γίνετε πιλότος αλλά η σκληρή μοίρα σάς επιφύλαξε διαφορετική τύχη, το Falcon 4.0 σας προσφέρει την ευκαιρία της ζωής σας. Πιλοτάρετε ένα μαχητικό από τη μεγάλη γκάμα αεροσκαφών που θα βρείτε στο παιχνίδι και νιώστε όλες τις συγκινήσεις ενός αληθινού... top ace πιλότου. Πέρα από την πλάκα, βέβαια, το Falcon μέχρι σήμερα αποτελεί έναν από τους ρεαλιστικότερους εξομοιωτές στο χώρο των flight simulators. Χρειάζεται όμως προσοχή στο γεγονός ότι ο χειρισμός ενός αεροσκάφους είναι πολύ διαφορετικός και πιο δύσκολος απ' ό,τι δείχνει στην αρχή. Σας ευχόμαστε ολόψυχα καλές καταρρίψεις!

Παρουσίαση: **Μάρτ. '99** Βαθμολογία: **90%**

MICHELIN RALLY MASTERS

Ενα racing game που ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα -μέχρι τώρα- και θέτει νέα standards στο χώρο. Τα γραφικά του είναι το κάτι άλλο και η οδήγηση των μοντέλων άψογη. Θα βρείτε πολλά μοντέλα αυτοκινήτων και άφθονους τρόπους παιξίματος τόσο σε Single όσο και σε Multiplayer mode. Τα physics των μοντέλων είναι και αυτά, με τη σειρά τους, εκπληκτικά. Αν είστε φίλος των racing games, δεν πρέπει επ' ουδενί να λείπει από τη συλλογή σας.

Παρουσίαση: **15 Μαΐ. '00** Βαθμολογία: **93%**

JANE'S F/A 18

Η αναφορά και μόνο στο όνομα της Jane's φέρνει στο νου μερικούς από τους πιο επιτυχημένους simulators. Ετσι και τώρα, η γνωστή μας εταιρεία έκανε πάλι το... θαύμα της δημιουργώντας ίσως τον καλύτερο flight simulator (μαζί με το Falcon 4.0). Διαθέτει εκπληκτικά γραφικά και πολύ καλό ήχο. Αψογο από κάθε πλευρά!

Παρουσίαση: **Ιούλ. '00** Βαθμολογία: **96%**

CARMAGEDDON TDR 2000

Το τελευταίο μέρος της πιο πολυσυζητημένης σειράς games έκανε πρόσφατα την εμφάνισή του. Για πρώτη φορά περιλαμβάνει κάποια "υπόθεση", ενώ και το επίπεδο δυσκολίας έχει αυξηθεί. Οι άνθρωποι-πεζοί έχουν αντι-



κατασταθεί από zombies, όμως με το ανάλογο patch όλα διορθώνονται. Τα γραφικά του είναι τα καλύτερα που έχουμε δει σε όλη τη σειρά. Ευκαιρία να βγάλετε το "οδηγικό" απωθημένο σας!

Παρουσίαση: **1 Οκτ. '00** Βαθμολογία: **81%**

CHAMPIONSHIP MANAGER 0/01

Ολος ο κόσμος του ποδοσφαίρου στα χέρια σας. Περιλαμβάνει τα πρωταθλήματα 26 χωρών, μεταξύ των οποίων και της δικής μας. Η database περιλαμβάνει πάνω από 50.000 πραγματικούς παίκτες, ενώ αν θέλετε, μπο-



ρείτε να παίξετε και με τυχαίους (random). Είναι από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια που έχουμε δει ποτέ και αξίζει να βρίσκεται στη συλλογή των απανταχού φίλων του βασιλιά των σπορ.

Παρουσίαση: **1 Δεκ. '00** Βαθμολογία: **96%**

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-327	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!	242	4.400
ΕΒ-00-326	Windows Millennium edition	506	6.800
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.400
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-333	Flash 4	331	7.300
ΕΒ-00-329	Quark Xpress 4	256	6.100
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.400
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	453	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
Γενικά			
ΕΒ-00-331	Το πρώτο σας PC	301	5.600
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.800
Π Α Ι Χ Ν Ι Δ Ι Α			
ΕΒ-00-332	Baldur's Gate	274	5.900
ΕΒ-00-330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής	223	4.900
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
ΕΒ-00-317	Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')	528	6.200
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	5.200
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.600
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
ΕΒ-00-321	Τα κεκρυμμένα	611	5.600
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware. Καλές αγοραπωλησίες!

Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

Software

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ τα παιχνίδια Baldur's Gate, Baldur's Gate 2, Morpheus, Heretic II. Ζητούνται τα Longest Journey, Obsidian και Reah. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Στέφανος Καρύδης
Τηλέφωνο 4613342

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα The Longest Journey, Pompei, Clue, Black Dahlia, Amerzone, Egypt, Legacy of Time, Riven, Myst, Zork Collection, Atlantis, The Beast Within και Ring από 3.000 έως 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αντιγόνη Βαληνδρά
Τηλέφωνο 6014433, 0944-133961

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Quest for Glory V, Lands of Lore 2, Icewind Dale, Odyssey αυθεντικά. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Νικόλαος Καζαντζάκης
Τηλέφωνο 8678778, 0945-273559
e-mail eloyocean@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια Duke 3D, Battles of Alexander, Lords of the Realms, GTA, Civilization. Τιμή 8.000 δρχ. το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κων/νος Δογάνης
Τηλέφωνο (031) 325535

Hardware

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ AMD K6 PR2 300MHz και Voodoo 2 σε λογικές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παναγιώτης Βλασσόπουλος
Τηλέφωνο 0945-021317
e-mail panosrlass@yahoo.com

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMD Athlon 700MHz, μαζί με mainboard και διπλό cooler. Δώρο ένα CD-ROM Hitachi 32x και μία SoundBlaster 16bit. Τιμή 120.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Βασίλης Στεργίου
Τηλέφωνο 9618541

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σκληρός δίσκος Quantum Fireball 4,3GB προς 20.000 δρχ., Intel Celeron 433A προς 18.000 δρχ., Intel Celeron 566MHz (up to 850MHz) προς 30.000 δρχ., mainboard MSI 6163pro προς 30.000 δρχ. (και τα 2 μαζί προς 55.000 δρχ.) και κάρτα αποκωδικοποίησης MPEG-2 Real Magic Hollywood plus προς 20.000 δρχ. Καλύτερες τιμές για συνδυασμούς περιφερειακών. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ηλίας
Τηλέφωνο 0974-473551

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CPU Pentium II 400MHz, SoundBlaster 128 PCI, TV Tuner Fly TV Video98 και AMD K6-350MHz, Diamond Viper V550 16MB AGP. Επίσης, επεξεργαστής AMD K6-350MHz προς 16.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Κώστας Βασιλάκης
Τηλέφωνο 4533128
e-mail kvas71@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard QDI Advance 9, 4 μηνών, προς 20.000 δρχ. και κάρτα γραφικών Voodoo Banshee 16MB προς 15.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Αλκαίος-Ζαχαρίας Δημομελέτης
Τηλέφωνο 5155863

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard Soyo 6BA 133 για Pentium III - Celeron, έως 1GHz, 3D Blaster TNT2 Ultra 32MB AGP, CPU Celeron2 533MHz και μνήμη 128MB PC133. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Νικόλαος Πλευριτάκης
Τηλέφωνο (0841) 33159

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium II 350MHz, QDI Brillianx 15, SoundBlaster PCI 128, S3 4MB, 127MB RAM. Τιμή 80.000 δρχ. συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Παναγιώτης Μαντζαβίνος
Τηλέφωνο 0946-352072
e-mail berretasaf@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CPU 166MMX, Intel Celeron 333MHz, mainboard QDI Titanium IIB, Diamond Stealth 3D 3000, 3x32MB SDRAM, 2x32MB EDO DRAM, modem Crypto Extra 56k external. Ολα μαζί 70.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Σπύρος Τριανταφυλλόπουλος
Τηλέφωνο 7241651

Διάφορα

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PlayStation Full εξοπλισμένο με 35 CDs στην τιμή των 75.000 δρχ. Μαζί πολλά δώρα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Ευστάθιος Βασσάλος
Τηλέφωνο 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ gamepad Logitech Wingman Extreme με τεχνολογία Motion sensing, καινούριο στο κουτί του και με 1 χρόνο εγγύηση. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα Δημήτρης Κατάκης
Τηλέφωνο (0821) 27909

TOP TEN Ψηφίστε τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....

2. ....

3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....


BLAIR DLL PROJECT
ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΤΟΥ Π. ΛΥΡΗ
markador@mailcity.com
ΕΤΣΙ ΠΟΥ ΛΕΤΕ ΕΜΕΝΑ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩ ΤΗΝ ΑΔΕΙΑ ΜΟΥ ΓΙΑ ΝΑ ΞΕΚΟΥΡΑΣΤΩ ΚΟΝΤΑ ΣΤΗ ΦΥΣΗ.
ΩΣΤΕ ΔΙΑΛΕΓΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΔΑΣΗ Κ.Λ.Π.
MAP
DLL
ΣΤΟ CONQUEST OF THE LONG BOW ΜΕ ΤΟ ΔΑΣΟΣ ΟΠΟΥ ΚΑΤΟΙΚΟΥΣΕ Ο ROBIN HOOD ΕΙΧΑΜΕ ΚΑΤΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΜΕ ΤΟΝ ΣΕΡΙΦΗ...
ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΕΙΧΑΜΕ ΞΑΝΑ ΠΟΤΕ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ... ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΕΙΜΑΣΤΕ ΤΥΧΕΡΟΙ.
ΝΑΙ... ΜΕ ΤΕΤΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ...
ΑΚΟΥΣΕΣ ΤΙΠΟΤΑ;
ΟΧΙ... ΠΟΥ ΕΒΑΛΕΣ ΤΟΝ ΧΑΡΤΗ;
SHUTDOWN